KWIECIEŃ/MAJ'91 (2/91) MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH

TOP SECRET

CENA 7200



MISJA

LAST NINJA 2

THUNDERBIRDS

DEFENDER OF THE CROWN

NORTH & SOUTH

FIGHT NIGHT

PURPLE SATURN DAY

SHADOW OF THE BEAST

SPACE ACE

OPISY • MAPY

SŁOWNICZEK • SUPERY

KONKURS ZA 4 MILIONY

TORNADO IDS
ATAKUJE!



Jeśli zrezygnowałeś z angielskiego lub na wet go nie zacząłeś, to jesteś już martwy.

You Can't Beat the Feeling of Killing

Ahoy na pokładach!

Witamy się już po raz czwarty, znów niosąc całe mnóstwo informacji. Coraz większy jest Wasz udział w powstawaniu Top Secret i bardzo nas to cieszy, gdyż możemy spełniać Wasze oczekiwania i potrzeby.

Otrzymujemy mnóstwo listów. Po przewróceniu strony znajdziecie opracowanie ankiety ogłoszonej w TS 1. Wnioski wyciągnijcie sami, dla nas są one źródłem informacji o Was. Ankiety wciąż nadchodzą, lecz nie są już brane pod uwagę. Na przyszłość bądźcie bardziej spostrzegawczy i nie przysyłajcie przeterminowanych odpowiedzi.

Odpowiedzi na problemy, które najczęściej poruszacie udzielamy w „Teczce Tajniaka". Niestety z dużym opóźnieniem, gdyż listów jest CAŁA MASA.

Pozwoliliśmy sobie również wypunktować parę największych bzdur z korespondencji — szukajcie rubryki „Supery". Za to ze słowniczka dowiecie się, jak należy pisać i wymawiać komputogrowe terminy.

Oprócz rzeczowych opinii bardzo ważną dla nas treścią listów są mapy. Często wynikowa mapa jest kompilatem dwóch, trzech źródłowych. Dlatego prośba o podpisy na mapach, byśmy o nikim nie zapomnieli. Jeśli jednak się to zdarzy — przepraszamy.

Bardzo podobają Wam się wątki lotnicze, które często poruszamy. Jeśli chcecie, byśmy zajęli się też sprzętem pływającym, jeżdżącym i turlającym się — napiszcie!

Redakcja

MENU







RUBRYKI

INDEX



Redaktor Naczelny
Marcin Przasnyski
Sekretarz Redakcji
Waldemar Nowak
Zespół Redakcyjny
Łukasz Czekajewski
Lech Kalwas
Andrzej Kisiel
Karol Klepacz
Piotr Kos
Marek Werstak (korespondent z RFN)
Opracowanie Graficzne
Małgorzata Doraczyńska
Grafika
Piotr Chodorek
Waldemar Nowak
Beata Znamirowska
Zdjęcia
Leopold Dzikowski
Skład i druk
PZG w Ciechanowie
Fotoskład
Hanna Geryszewska
Montaż
Grażyna Ostaszewska
Korekta
Maria Krajewska
Teresa Rutkowska

Wydawca
Spółdzielnia 'Bajtek'
00-687 Warszawa
ul. Wspólna 61

Kontakt z zespołem
Środa 14.00 - 16.00
☎ 21-12-05

Nakład 107 000 egz. Numer zlecenia

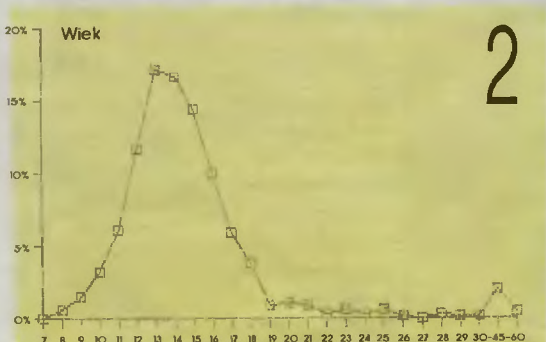
BEZKARNOŚĆ GWARANTOWANA

Nareszcie udało nam się wygrzebać spod zwałów żółtych papierków zwanych ankietami. Przyszło ich całe 1680 szt. Gdyby nie zdecydowana (męska) postawa Naczelnego, który napisał specjalne oprogramowanie sortujące, nie było by nas już wśród żywych.

Zgodnie z nazwą pisma które jest **Ściśle Tajne** postanowiliśmy wykonać ściśle tajny manewr losowania **super-hiper-bajer nagrody** w postaci **Amigi 500.** Jest to nagroda dla tych, którym chciało się ruszyć ... (Ustawa o autocenzurze) i wysłać do nas kupon. **Alemigę** wygrał Andrzej Piątek z Torunia. Gratulujemy.

Chcąc podzielić się z wami kilkoma wnioskami o stanie komputeryzacji w Polsce, przygotowaliśmy pakiet rysuneczków obrazujących to co macie, co lubicie, czego oczekujecie. Os igreków podaje udział procentowy wielkości odłożonej na osi iksów do całkowitej liczby występujących wielkości (chyba jest to jasne dla wszystkich).

Płeć — to ważna rzecz, szczególnie gdy kobieta zasiada za klawiaturą by pokatować Commando lub Double Dragon. Rys. 1
Nie ma co ukrywać, że pogłowie fanów gier to jednak głównie faceci. Takie życie.



Wiek — nie lada zaskoczeniem był fakt nadejścia sporego pakietu ankiet od wapniaków. Pamiętam jak dziś, gdy pewien łysawy aktywista ZSMP na jednym ze Zjazdów Partii tłumaczył, że młodzieżą jest każdy do 35 roku życia, albo i dłużej, a wszystko zależy od indywidualnego samopoczucia delikwenta. W związku z tym niniejszym ogłaszamy, że z dniem ukazania się tego numeru w kioskach każdy gracz do lat 60 jest młodzieżowcem. A młodsi — no cóż, tu nic nowego pod słońcem. Największe siły jak zwykle zgrupowane w przedziale 10 — 18 lat. Rys. 2

Skąd pochodzimy — huraaa! nareszcie komputery zbłądziły pod strzechy z eternitu. Wynik 7.3% uważamy za genialnie wysoki jak na nasze warunki. 3/4 wielkomiastowych — czy znaczy to, że giełdy stanowią tak silny bodziec do gromadzenia się graczy głównie tam, czy jest to problem finansowy, czy wreszcie **TS** po prostu nie dotarł do małych osad? Na to pytanie na razie nikt nie zna ostatecznej odpowiedzi. Można mieć jedynie nadzieję, że prenumeraty złagodzą nieco ten problem. Naszym marzeniem było by 7.3% rozrosło się co najmniej do 15%. Rys. 3

Komputery — Amiga atakuje! W najśmielszych oczekiwaniach nie spodziewaliśmy się, że tak się jej namnożyło. Atari ST natomiast w silnym odwrocie, jeżeli ta tendencja utrzyma się jeszcze rok lub dwa, to ST-owcy staną się marginesem zwanym: komputer nietypowy. Powoli zaczyna umierać poczciwa Trumienka, mimo działań reanimacyjnych w stereo. Pragniemy zwrócić uwagę paru namolnym naszym czytelnikom na fakt, iż Atari nie jest jedynym i najwspanialszym komputerem. Cytat z listu: po co piszecie o Amidze, IBM czy ST, są to komputery profesjonalne (???) i nikt tego nie ma. Rys. 4

Wyposażenie i zastosowanie — to przygnębiające, jak wiele jest magnetofonów, a jak mało stacji dysków wśród was. Przecież komputer dnia dzisiejszego bez stacji to pół-komputer, a może nawet ćwierć-komputer. Zresztą wystarczy zapytać jakiegokolwiek użytkownika stacji co o tym myśli, a potem wysupłać trochę pieniążków. Tak użyteczne zwierzątko jak mysz pozostaje nadal nieznaną i niezbadaną istotą. Scannery można policzyć dosłownie na palcach jednej ręki. Joysticków za to jest do oporu. Rys. 5-12 *

Ciekawie prezentują się **zastosowania** waszych pupilków. Jak na prawdziwych graczy przystało, komputer używa się do **gier**, do gier i jeszcze raz do gier. Inne zastosowania zależne są od typu maszyny, czyli im większy i starszy złom tym bardziej nadaje się do **programowania.** Wynikać to może z kilku powodów: brak świeżego oprogramowania, dogłębne poznanie komputera, znudzenie profesjonalnym oprogramowaniem, które jest nazbyt wyrafinowane, genialność osobista. Przypuszczamy jednak, że w wielu przypadkach wklepanie listingu z Bajtka jest już wystarczającym wydarzeniem w rodzinie, by nazwać się **programistą** (patrz → SUPERY — problem zera). Potem ex-aequo **grafika** i **muzyka**. Nie przypuszczamy, że mieliście na myśli tworzenia własnych oryginalnych dzieł plastyczno-muzycznych, a raczej oglądanie obcych produkcji. Gdyby tak nie było, to na giełdach dyski z polskimi demosami wylewały by się drzwiami i oknami. Jak na razie jednak polska dobra **muzyka** i **grafika** tworzona jest przez nieliczne wyjątki. Chcieliśmy również publikować wasze grafiki w **TS**, niestety nadeszły tylko dwie przesyłki na naprawdę niskim poziomie. **Hacking** w polskim wydaniu polega głównie na dopisywaniu się do cudzych demosów lub na ciężkiej pracy freezerem. Specyficzną formą jest również wnikliwa znajomość wpisywania POKE-ów. Dużo goryczy bije z powyższych zdań, ale taka jest smutna rzeczywistość.

Źródło — prawdziwego **przyjaciela** poznaje się w biedzie, prawdziwych **sklepów** prawie nie ma, prawdziwa **giełda** jest. Pod hasłem **inne** najczęściej podawane były firmy wysyłkowe, ale może to i nie to samo co sklep. Zupełną tragedią jest **szkoła** — pozostawiamy to bez komentarza. O dziwo **zachód** (ale czy sklepy?) są też źródłem oprogramowania. Rys. 13

Ulubione gry — właściwie wszystko jasne, gdyby nie małe ale. Gry **strategiczne**. Chyba nie dla wszystkich jest jasne czego dotyczą gry strategiczne, dlatego zapraszamy do lektury „Słowniczka". Rys. 14

Co chcecie znaleźć w TS — szybciej będzie napisać, czego wy a czego my nie chcemy. Nie chcecie **publicystyki**, jest to o tyle jasne, że **publicystyka** to nie zawsze do końca gry i szkoda miejsca. My natomiast nie chcemy **listingów**. Od tego jest Bajtek. Pod hasłem **inne** w 90% znajdowaliśmy formułkę: więcej opisów i map na Atari. Teraz można oczekiwać riposty innych w postaci: więcej opisów na IBM, Amigę itd. Do czego to doprowadzi, nie wiadomo. Rys. 15

Do **innych** propozycji można zaliczyć: wiadomości o giełdach, ceny sprzętu i oprogramowania, opisy programów użytkowych (problem braku jednolitości wśród komputerów), przepisy dla piratów (prawne, czy co???), opisy języków (chyba obcych), instrukcje, wszystko w dużych ilościach (gdzie?), nauka programowania (w assemblerze?), animacja komputerowa (18 rysunków na narożnikach stron do szybkiego przekartkowania?), listy, przybliżyć Basic ST (uwaga przybliżamy — iiiiijjjjjuuuup — przybliżyliśmy), programy edukacyjne (w TS?), hasła i kody (podajemy — najlepsze kasztany są na placu Pigalle), gdzie można tanio kupić tanie dyski czyste i nagrane (w Singapurze), adresy klubów (kluby prawie nie istnieją), najnowszy sprzęt (joystick firmy StarFire), źródła programów, niech TS ma 100 stron, dobry papier i kosztuje 50-60 tys. zł (za 60 tys. to możemy mieć i 350 stron, ale kto to kupi w tej cenie), opinie (wasze o nas, czy nasze o was?), sposoby łamania (ty chuliganie jeden!), jak pisać własne gry w języku maszynowym (po polsku), komputer jako sterownik oraz schematy udoskonaleń wraz z płytkami np. sterowanie oświetleniem choinki lub robotkiem (kolega chyba nieco przesadził!), adresy firm wysyłkowych (jak się zareklamują), instrukcje obsługi komputera w języku polskim (którego?), więcej o małym (ty świntuszku), plakaty, programy w Basic-u np. Ninja (bez komentarzy), krzyżówki, humor, krótkie programy graficzne (kółko i krzyżyk), wykreślić POKE, co jeszcze można podłączyć do komputera (kilo drutu), gole babki (będą w rubryce Super Ściśle Tajne), opisy dem, więcej ankiet, jakie są nowe gry na zachodzie (różne), inteligentne strzelanie (kto zna takie?), reklamy, melodie z ulubionych gier (w zapisie nutowym czy przypadkowym?), jak zdobywać programy (siłą), AY kontra reszta świata, klany jak w Bajtku (i będziemy 6 razy opisywać Batmana, po razie na komputer), wybitnie denerwujące programy (jeżeli nie horrory to jest ich od metra), dużo krwi, schematy elektroniczne (do gier?).

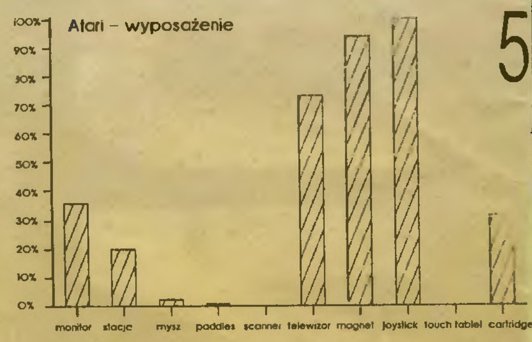
Przedstawiliśmy małą część waszych oczekiwań względem nas. Jak widać duża część z nich wykracza daleko poza ramy pisma o grach komputerowych i powinna zostać skierowana do właściwych organów. My ze swej strony przekażemy wasze prośby do redakcji Bajtka.

Co złego to nie my. Mamy nadzieję, że nasze złośliwości obudzą w was twórczy niepokój, i zmobilizują do działania. Możecie pisać wszystko i w każdej formie, staramy się nie obrażać, a gdy już komuś coś naprawdę się uda to ... do SUPERÓW go.

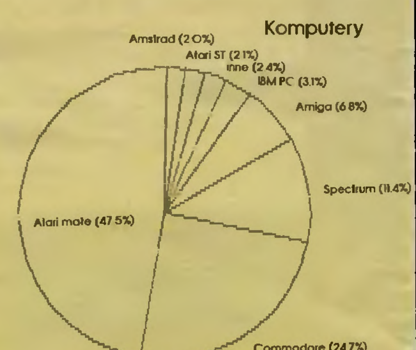
Waldi & Martinez

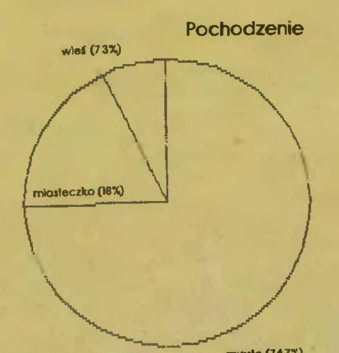
---

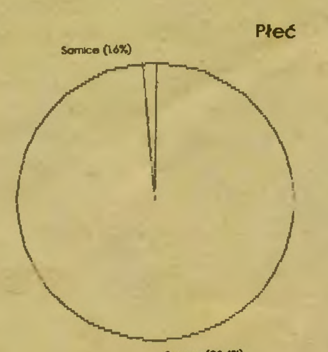
* **magnetofon do IBM?!? Takie były odpowiedzi, ale chodzi chyba o Docka albo o streamery.**

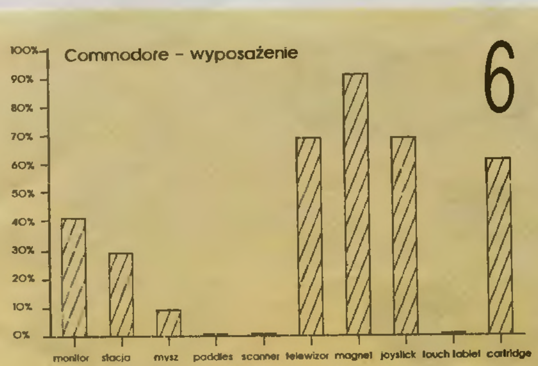


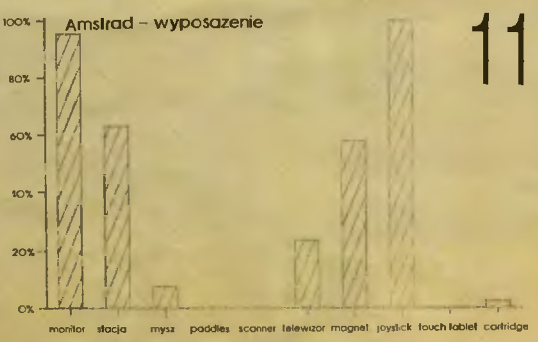


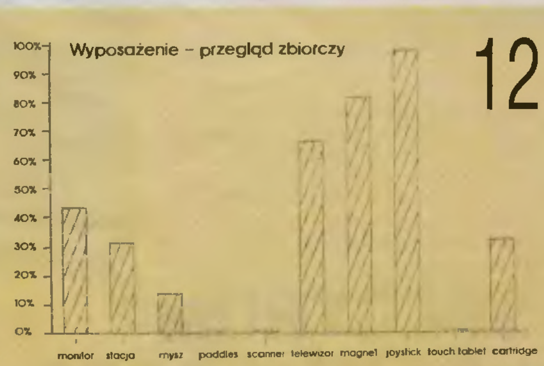


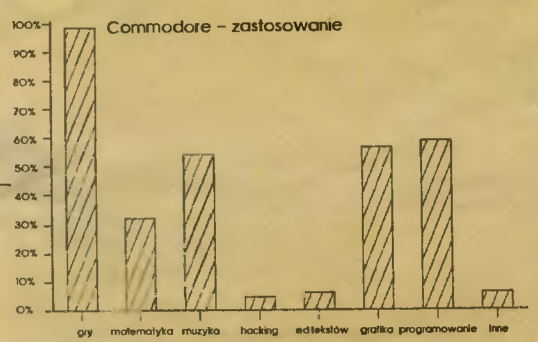


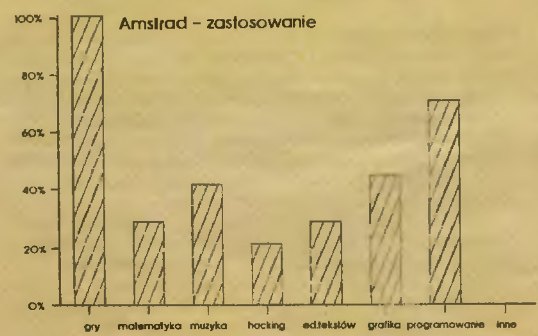


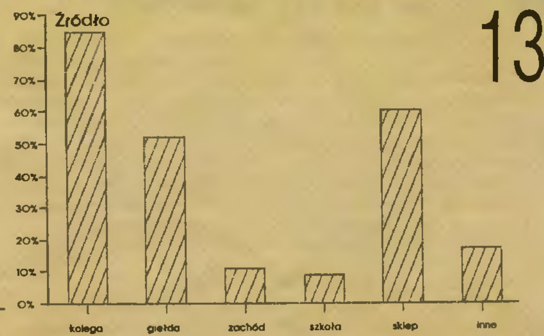

Commodore - wyposażenie
6
monitor stacja mysz paddles scanner telewizor magnet joystick touch tablet cartridge

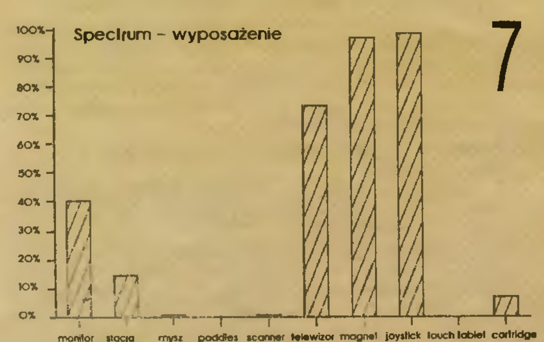

Amstrad - wyposazenie
11
monitor stacja mysz paddles scanner telewizor magnet joystick touch tablet cartridge

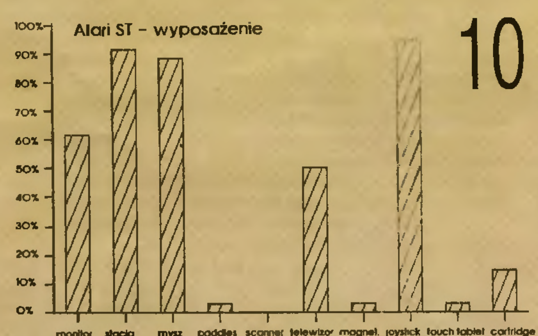

Wyposażenie - przegląd zbiorczy
12
monitor stacja mysz paddles scanner telewizor magnet joystick touch tablet cartridge

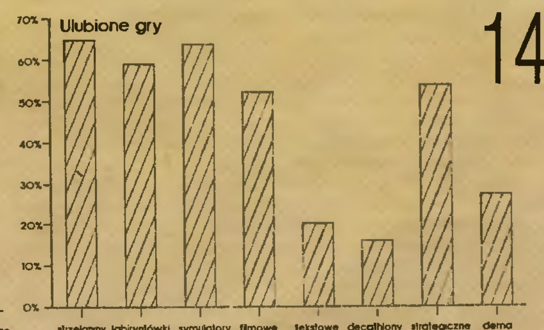

Commodore - zastosowanie
gry matematyka muzyka hacking ed.tekstów grafika programowanie inne


Amstrad - zastosowanie
gry matematyka muzyka hacking ed.tekstów grafika programowanie inne

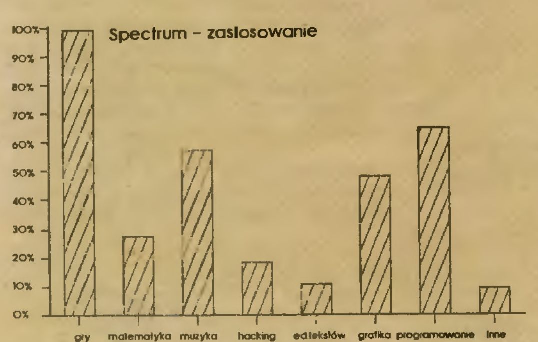

Źródło
13
kolega giełda zachód szkoła sklep inne

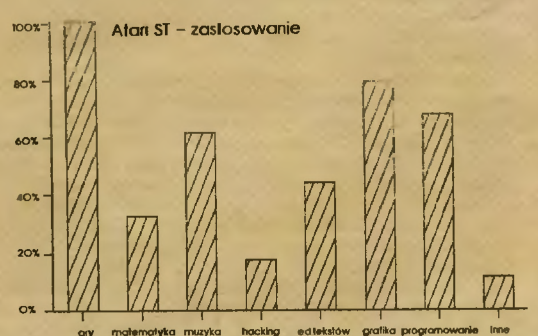

Spectrum - wyposażenie
7
monitor stacja mysz paddles scanner telewizor magnet joystick touch tablet cartridge

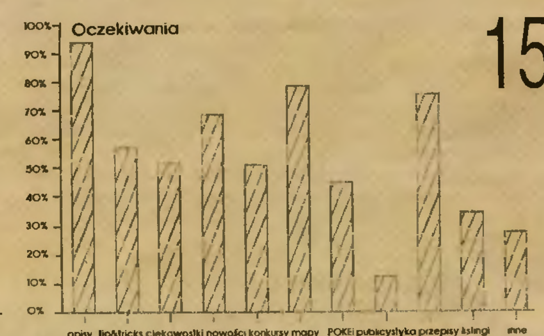

Atari ST - wyposażenie
10
monitor stacja mysz paddles scanner telewizor magnet joystick touch tablet cartridge


Ulubione gry
14
strzelanny labiryntówki symulatory filmowe tekstowe decathlony strategiczne dema

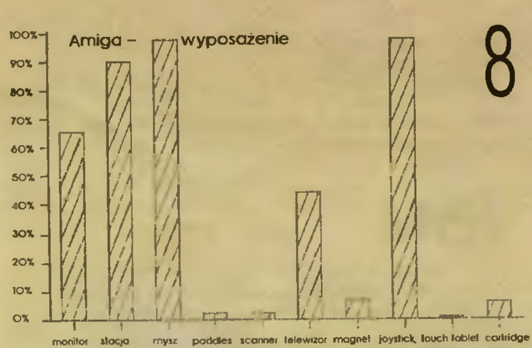
3

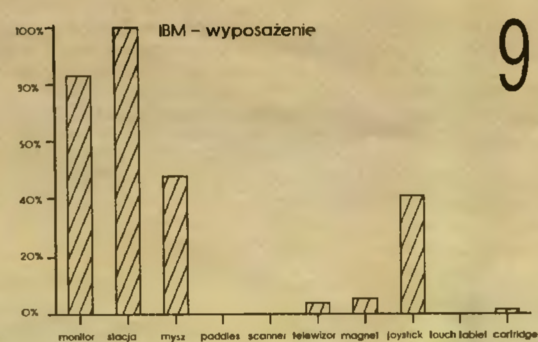

Spectrum - zastosowanie
gry matematyka muzyka hacking ed.tekstów grafika programowanie inne

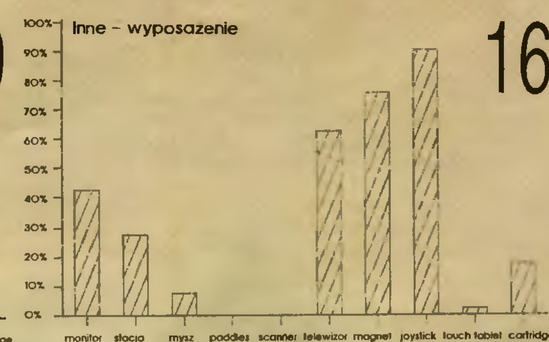

Atari ST - zastosowanie
gry matematyka muzyka hacking ed.tekstów grafika programowanie inne

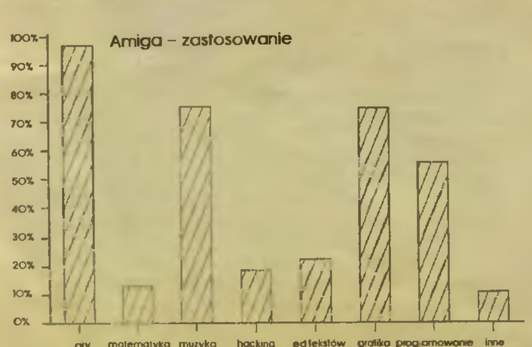

Oczekiwania
15
opisy tips&tricks ciekawostki nowości konkursy mapy POKEі publicystyka przepisy listingi inne

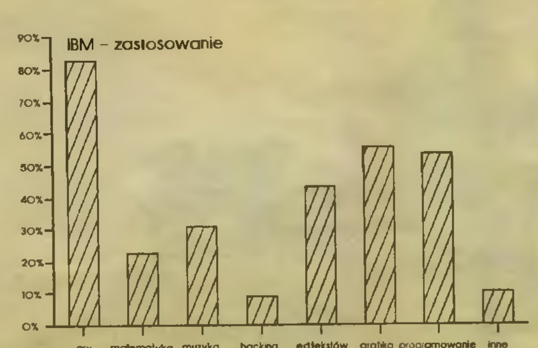
1

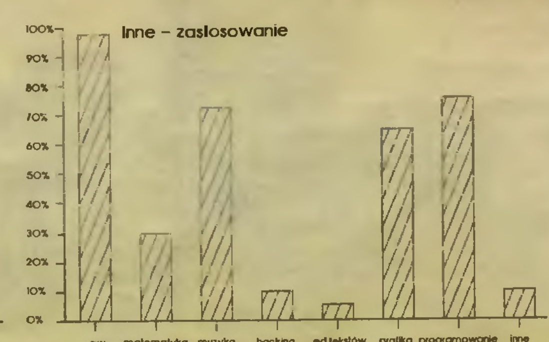

Amiga - wyposażenie
8
monitor stacja mysz paddles scanner telewizor magnet joystick touch tablet cartridge


IBM - wyposażenie
9
monitor stacja mysz paddles scanner telewizor magnet joystick touch tablet cartridge

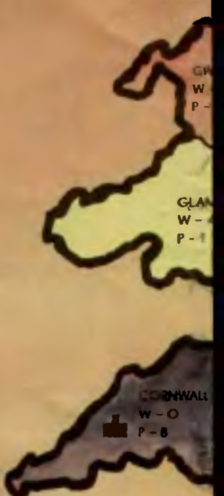

Inne - wyposażenie
16
monitor stacja mysz paddles scanner telewizor magnet joystick touch tablet cartridge


Amiga - zastosowanie
gry matematyka muzyka hacking ed.tekstów grafika programowanie inne


IBM - zastosowanie
gry matematyka muzyka hacking ed.tekstów grafika programowanie inne


Inne - zastosowanie
gry matematyka muzyka hacking ed.tekstów grafika programowanie inne

Defender of the Crown



SPECTRUM I COMMODORE

Zainteresowanie grami strategicznymi ciągle rośnie. Nie zdziwiliśmy się zatem, że zamieszczony w Top Secret 2 dość dokładny opis do *Defender of the Crown*, został oceniony przez większość czytelników jako zaledwie wprowadzenie do gry. Stało się to główną przyczyną dzisiejszego uzupełnienia, które mam nadzieję okaże się w pełni wystarczające.

Zaczynamy od podania gotowych recept na grę, w zależności od wylosowanego miejsca startu: **Nottingham, Cumbria** lub **Clwyd**. Na końcu przedstawimy dziesięć przykazań dotyczących gry.

NOTTINGHAM

Kolejkę zacznij od zajęcia hrabstwa **Lancashire**. Przeciwnicy powinni opanować w tym czasie **Glovcester**, **Essex** i **Dorset**.

Drugi ruch wykonaj w stronę **Leicester**. Normanowie zajmą **Lincolnshire**, **Cambridge** i **Hampshire**.

Trzecie i wszystkie następne posunięcia mają już w sobie element prawdopodobieństwa. Można jednak dość dokładnie przewidzieć rozwój sytuacji. Na początku popatrz więc, czy zdobyte jest hrabstwo **Gwynedd**. Jeśli nie, to napraw szybko ten błąd. Gdy natomiast jest już w posiadaniu któregoś z konkurentów (zwykle Saksona), to zajmij się hrabstwem **Glamorgan**.

Niezależnie od tego gdzie teraz jesteś, popędź migiem do domu i wykonaj zakupy: 1 katapultę oraz żołnierzy (w rycerzy nie inwestuj!). Popatrz znowu na mapę — interesuje cię **Leicester**, bez którego nie dostaniesz się do nieprzyjacielskiej twierdzy. Zajmij je więc.

Teraz popędź do Sherwoodu, po pomoc Robina. Następnie wróć i zaatakuj zamek **Buckingham**. Będzie tam najprawdopodobniej 30 obrońców, więc po rozwaleniu muru i pomocy siepaczy Robina, dasz sobie bez problemu radę. Jeżeli jednak okaże się, że liczba Normanów jest zbyt duża (40 i więcej), zdecyduj się na taktykę bezpieczną. Polega ona na tym, że atakujesz wrogą twierdzę kilka razy. Najpierw trzema pociskami niszczysz mur, a potem wrzucasz do grodu choroby — liczba obrońców powoli, acz skutecznie maleje. Ograniczeniem tej taktyki jest to, że zużywasz na nią dużo czasu, który inni przeciwnicy wykorzystują na zbrojenie się.

Po zdobyciu hrabstwa **Buckingham**, na zwołanym turnieju postaraj się wygrać jak najwięcej landów. Odzyskanie ich zajmie potem Normanom dużo czasu i twoje szanse na zwycięstwo staną się realne.

Do sukcesu dzieli Cię już praktycznie tylko jeden krok — przechwycenie **Cambridge**, a co za tym idzie zdobycie zamku w **Norfolk**.

Od tej chwili prawdziwymi wrogami stają się tymczasowi przyjaciele — Saksoni, których należy szybko z placu boju usunąć. A wraz z nimi nieprzyjaznego Normana znajdującego się w zamku **Cornwall**.

CUMBRIA

Przez pierwsze trzy kolejki możesz grać na pewniaka. Zajmij więc najpierw **Yorkshire**, potem **Lancashire** aby wreszcie znaleźć się w **Leicester**. W tym czasie tracisz hrabstwo **Yorkshire**. I tutaj mogą zdarzyć się dwa przypadki, które zadecydują o dalszym ciągu gry.

Pierwsza możliwość, to że Normanowie, po tym jak udasz się do hrabstwa **Gwynedd**, zajmą ci **Lancashire**. Wtedy znajdziesz się w niezłych opałach, ale nie wszystko jeszcze stracone.

Nie zwlekając popędź do hrabstwa **Yorkshire** przez **Clwyd**, **Leicester** i **Nottingham** będące w posiadaniu twoim lub Saksonów. Przy pomocy Robina odbij **Yorkshire** i wróć do domu. Kup tyle wojska, by starczyło ci też na jedną katapultę. Odeprzyj atak Normanów.

Teraz wszystko zależy od tego, jak spiszesz się na turnieju. Koniecznie wygrać musisz **Yorkshire** i **Lancashire**, które w międzyczasie zajęli twoi nieprzyjaciele. Jeśli ci się to uda, zbierz wojsko i ruszaj na jeden z dwóch zamków: **Buckingham** lub **Norfolk**, zależnie od tego, którego zdobycie jest bardziej opłacalne. Pamiętaj, że masz tylko jedną próbę, gdyż wrogowie gotowi są już do decydującego ataku na twój garnizon!

Drugi przypadek, gdy Normanowie nie zajmą hrabstwa **Lancashire** jest dużo łatwiejszy. Pomykasz wtedy szybko do domu (nie musisz przebijać się przez wrogów w **Lancashire**). Za wszystko co posiadasz kupujesz wojsko + katapultę. Następnie od razu do Robina, a potem przez **Leicester** do **Lincolnshire**.

Na turnieju możesz próbować walczyć o **Cambridge**, **Glaucester** i **Sussex**, ale do sukcesu nie jest to konieczne. Teraz znowu pójdź do Sherwoodu po pomoc i zaatakuj **Norfolk**. Po zwycięstwie, na placu boju pozostaną jedynie Saksoni i pan z **Cornwalla**. Odczekaj, aż osłabią się wzajemnie i zakończ ich męczarnie.

CLWYD

Zdobywasz najcenniejszy land — **Gloucester**. Dalej kolejno **Hampshire** i **Sussex**. Minie dużo czasu, zanim Normanowie odzyskają te dwa ostatnie hrabstwa, a ty w tym czasie wzbogacisz się znacznie.

Powalcz teraz o zabrany ci **Gloucester** i wróć do domu. Kup armię i katapultę. W tym czasie stracisz **Gloucester** lub **Hampshire**.

Jeżeli masz bezpieczne dojście do Robina, to udaj się do niego. Czeka cię następnie droga aż do **Lincolnshire**. Musisz ten land zdobyć, by przeprowadzić atak na **Norfolk**. Przedtem jednak odbędzie się jeszcze turniej, gdzie warto walczyć o następujące ziemie: **Cambridge**, Gloucester i **Dorset**. Uważaj, bo przeciwnicy odcięli ci powrót do domu!

Teraz nie masz już wyjścia: albo zdobędziesz Norfolk z ziemiami doń należącymi, albo przegrasz. O tym drugim przypadku nie warto mówić, więc zatrzymam się jeszcze chwilę na pierwszym. Po sukcesie w **Norfolk**, przyjdzie czas na wyrównanie rachunków z hrabstwami **Buckingham** i wreszcie z odległym **Cornwall**.

* * *

1. Kłopoty z decyzją. Nikt nie potrafi zdecydować się na jednego z bohaterów. Informuję więc: każdy z nich jest dobry, ale do określonych celów. Gdy jesteś zapaleńcem taktycznym, wybierz rycerza, który przy tej cesze ma napisane **Good** lub **Strong**. Analogicznie jest z turniejami i rajdami — bierzesz zawsze najlepszego z tej dziedziny.

Pamiętaj, że nie można mieć wszystkiego — twój rycerz nigdy nie wygra pojedynku. Nie uratuje też porwanej księżniczki. A z drugiej strony czy nie zadowoli cię fakt, że pod jego dowództwem twoja armia pokona dwukrotnie silniejszego przeciwnika?

2. Istnieje stuprocentowa metoda wygrywania pojedynków szermierczych. Najpierw spychasz wroga „pod mur", aby nie mógł się już cofać. Następnie odskakujesz na chwilę, a gdy ten przesuwa się w twoją stronę, atakujesz.

Gdy zabijesz pierwszego, a drugi z obrońców kreskę energii ma już krótszą od twojej, włącz po prostu auto-fire.

3. Po każdym zakupie transferuj od razu żołnierzy do armii. Zdarza się czasem, że zapomnisz o tym i pojedziesz na podbój zamku z... pięcioma ludźmi.

4. Rycerz z katapultą może bronić zamku prawie przy zerowej obsadzie.

5. Zawsze warto ratować królewnę. Nie tracisz przy tym przecież ani jednej kolejki a zyskać możesz zamek, i do pięćdziesięciu ludzi.

6. Na IBM-ie Robin służy konkretną pomocą, dając ci tym więcej żołnierzy, z im większą liczbą do niego przyjdziesz. Na innych komputerach, jego siepacze po prostu zażynają część przeciwników przed walką.

7. Tylko przez około dziesięć kolejek twój zamek może pozostawać bez obstawy. Później powinna być w nim co najmniej 50-cio osobowa załoga.

8. Niespodziewane wydarzenia to: **porwania** księżniczek Saksońskich przez Normanów, **kradzieże** katapult, **knowania** wśród wojsk — dezercja, **najazdy** Wikingów — ginie dużo żołnierzy, **złupienie** skarbca — znika połowa twojego złota, **prezent** od jednego z Saksonów lub Robin Hooda — 25 sztuk złota, **atak** obcego państwa — tracisz terytorium.

9. Wartość danego landu to nie tylko wysokość podatku (P), jaką z niego miesięcznie otrzymasz. Liczy się także ilu jest na nim wasali (W) — żołnierzy, którzy wcielą się do twojej armii.

10. Po odcięciu wrogiej armii od matczynego terytorium, wojsko to nie ma szansy na przetrwanie. Po kilku kolejkach nasilają się dezercje, spada morale i bez strachu można wszystkie odcięte terytoria zająć, a upadłych żołnierzy pozbierać.

„Nadzieja jest zawsze" — (Mat.).

Sardines

Firma: Cinemaware
Rok produkcji: 1987
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari ST, Amiga, IBM PC

PS. Dziękuję Doc'owi i Thomasowi za wiele pomocnych wskazówek.

IBM

„W wersji na IBM-a strategia gry jest zależna od jej fazy."

Recepty na wygranie i wyzwolenie Anglii z pod władzy buntowniczych Normanów widnieją poniżej. Nie są one tak pewne jak w przypadku wersji Defendera na Atari ST i Commodore. Na IBM-ie reakcje Normanów i Saksonów na twoje posunięcia nie są zdeterminowane — są tylko prawdopodobne.

CUMBRIA I NOTTINGHAM

Zacznij od zajęcia **Lancashire, Gloucester** i **Hampshire**. Jeśli ci się uda, to bezkrwawo opanuj też i **Sussex**. Wcielaj wasali do armii i pozostawiaj oddział, który zabezpieczy hrabstwo przed Normanami. Jeśli nie możesz tego zrobić, to zbierz wszystkich wasali wcielając ich do swojej armii.

Grozi ci odcięcie od hrabstwa macierzystego. Nie przejmuj się tym — mając silną armię przebijesz się do domu bez kłopotu. Przedtem jednak zaciągnij wojsko i zabezpiecz swój zamek. Z **Cumbrii** i **Nottingham** możesz atakować Normanów w **Norfolk**. Bezpośredni marsz na **Buckingham** jest możliwy, jeśli twoja armia uderzeniowa zajmuje **Gloucester**. Wybór pierwszego uderzenia jest zależny od sytuacji. Musisz ocenić ją sam.



Jeśli na początku gry zajmiesz **Yorkshire** (z **Cumbrii**) lub **Lincolnshire** (z **Nottingham**), to możesz już nie mieć okazji do zajęcia bogatych hrabstw.

CLWYD

Zaczynasz podobnie jak poprzednio — zajmujesz **Lancashire** i **Gloucester**. Jeśli droga na **Hampshire** jest wolna — taktyka pozostaje taka jak powyżej. **Gwynedd** i **Glamorgan** zdążysz opanować później

Jeśli **Hampshire** jest już w posiadaniu Normanów — zajmij i **Gwynedd** i **Glamorgan**. Teraz także zdążysz zaciągnąć armię i wygrać wojnę, ale potrwa to trochę dłużej. Normanów możesz zaatakować w **Buckingham** lub w **Cornwall** (dojście przez **Dorset**). Później zajmiesz się Normanami w **Norfolk**, a jeśli będzie trzeba to i Saksonami, którzy cię zdradzili.

Rozpoczynając grę z **Clwyd** utrzymuj silne oddziały w zamku macierzystym, armię uderzeniową w **Gloucester** i niewielki oddział w **Lancashire**. Ochraniasz w ten sposób terytorium dające miesięcznie 17 sztuk złota. Jeśli nawet nie uda ci się zająć innych zasobniejszych hrabstw. to będziesz miał szansę — po kilku kolejkach i pomocy Robina — na wystawienie wystarczająco silnej armii do zadania rozstrzygających uderzen

***

W fazie zajmowania — opanowuj hrabstwa te, które są naj bogatsze, tzn. dają największy dochod i dużo wasali. Zajmowane terytoria powinny sąsiadowac z macierzystym — zabezpiecza to przed atakiem wroga, ponieważ możliwy jest on tylko z hrabstwa sąsiedniego. Zarówno przyjacielsko nastawieni Saksoni, jak i wrodzy Normanowie również walczą między sobą o terytoria. Dopóki więc są tylko na tym skoncentrowani jesteś bezpieczny i nie musisz zaciągac wojska. Atak na twoje hrabstwo macierzyste następuje zazwyczaj dopiero wtedy, gdy Normanowie zajmą juz wszystkie sąsiadujące z ich terytoriami hrabstwa. Jeśli groźba ataku na twoje terytorium stanie się realna — dokonaj szybko zaciągu wojska i chron swój zamek

***

W fazie walki obserwuj działania Normanów i Saksonów. Jeśli walczą między sobą — bardzo dobrze. Osłabiają się wzajemnie i w ten sposób ułatwiają ci niespodziewany atak. Staraj się napasć najbliższego Normana, ale wtedy gdy on najpierw uderzy na któregoś z Saksonow. Pamiętaj też, ze twój atak związany jest z pewnym ryzykiem, gdyż możesz natknąć się na silną załogę w zamku. Ale cóż — takie są prawa wojny — kto nie ryzykuje, ten nie wygrywa. Jeśli się nadziejesz, staraj się zniszczyć jak najwięcej żołnierzy wroga wykorzystując po uszkodzeniu murów obronnych, opcje *Disease* i *Greek Fire*. A potem, po odstąpieniu masz szansę zaatakować ponownie.

Korzystając z pomocy Robina zwiększysz liczebność swoich wojsk. Najwięcej żołnierzy otrzymasz od niego wtedy, gdy sam dysponujesz dużą armią. Żeby to osiągnąc zbierz wszystkie swoje siły i skorzystaj trzykrotnie z opcji *See Robin*. Gdy nie masz zbyt dużo wojska, nie licz na szczodrość Robina. Możesz otrzymac po 25 żołnierzy, przy każdorazowym skorzystaniu z opcji *See Robin*, jeśli siła twojej armii wynosi przynajmniej 100 żołnierzy.

Saksonowie są twoimi sprzymierzeńcami dopóty, dopóki nie zajmą któregoś z twoich hrabstw. W chwili, gdy to uczynią powinienes ich zniszczyć.

Wojnę możesz nawet rozpocząc od ataku na Saksonow. Jest to uzasadnione w sytuacji, w której masz za małe siły, żeby walczyc z Normanami. Przejmujesz wtedy wojska Saksonow i zwiekszasz dopływ złota

Pejaz Ass '91

Doc

SHADOW OF THE BEAST

Nadszedł czas próby — to twoja ostatnia szansa odzyskania własnej osobowości. Czy starczy Ci sił, by pokonać okrutnego Władcę Ciemności, gdy wszystko składa się przeciwko Tobie?

Nieliczni sprzymierzeńcy ukryci są przed Twoim wzrokiem, zaś jedyna droga do nich wiedzie przez korytarze pełne krwiożerczych bestii. Tajemna magia zmieniła Twe ciało w potwora — by odzyskać swe własne, musisz dotrzeć do konca prakrainy śmierci. A nie będzie to łatwe. Autorzy gry SHADOW OF THE BEAST I postarali się, by maksymalnie Ci to utrudnić. Istnieje jednak księga, w której Mędrcy zapisali kilka niezbędnych wskazówek, koniecznych do pokonania złych mocy. Twoim pierwszym zadaniem jest zdobycie dwóch złotych kluczy ukrytych w zakamarkach Krainy Władcy Podziemi — okrutnego Szkieletora. Gdy już dotrzesz do starego dębu, u podnóża ktorego znajdują się drzwi, rozpocznie się Twoja przygoda. Uchyl je i zejdź do podziemia. W niżazych pertiach korytarzy znajduje się pierwszy z kluczy — pozwoli Ci on opuścic to niesympatyczne miejsce, odszukaj go i zabierz ze sobą. Następnie zdobądź Kulę Mocy (podrzuca ją postać siedząca na postumencie) i skieruj się do teleportatora znajdującego się w przeciwległym koncu korytarza. Przeniesie Cię on w pobliże Władcy. Stoisz teraz przed najtrudniejszym zadaniem — musisz pokonac samego szefa — a nie będzie to łatwe. Ale udało się, teraz, kierując się w górę, znajdź i zabierz drugi klucz. Pozostaje już tylko wyjść z powrotem na światło dzienne. W tym celu udaj się na dół i odszukaj butelkę z eliksirem siły (uważaj, gdyż chroni ją pole elektryczne) — umożliwi Ci ona zniszczenie Strażnika Wyjścia — olbrzymiego jednorożca, znowu pełny sukces — jednym z kluczy otwórz drzwi i poprzez studnię wyjdz na powierzchnię. Czeka Cię teraz długa droga do zamku. W czasie drogi nadwątlone siły uzupełniaj butelkami z odżywczym płynem. Trasa najeżona jest pułapkami, bądz więc ostrożny. Kiedy już dojdziesz do zamku, nie daj się ponieść emocjom i nie wchodz od razu w drzwi, pobiegnij jeszcze kawałek dalej i weź pochodnię przytwierdzoną do zamkowego muru. Dzięki niej będziesz widział korytarze. Ale uważaj, zamkowe komnaty są nieporównanie trudniejsze do przejścia niż podziemia, które właśnie opuściłeś. Szczególnie wystrzegaj się wchodzenia do pomieszczeń z krótkimi drabinami — najczęściej jedynym wyjściem z takich pokojow jest Harakiri (Esc) i ponowne wgrywanie gry. Jak mówią stare rękopisy, jedynym sposobem na wykonanie misji jest znalezienie kolejnego klucza: znajduje się on na zamkowym poddaszu i swym wyglądem przypomina najzwyklejszy klucz płaski używany do majstrowania przy samochodzie. Tutaj odda Ci on nieocenione usługi, gdyż pozwoli otworzyc zaporę elektryczną; w tej samej komnacie co zapora, znajduje się również skrzynia z miotaczem min. Rozbij skrzynię, zabierz broń, wyłącz napięcie broniące wyjścia i przejdź do komnaty ze smokiem. Gadzinie i tak niewiele brakuje do śmierci, ale Ty nie masz czasu by czekać — użyj miotacza i zakończ jego marny żywot. Teraz nic nie stoi na przeszkodzie i możesz wejść w czeluść tajemnego korytarza, ktory wyprowadzi Cię na przeciwną stronę zamku. Wyjścia z tunelu bronią masywne drzwi, ale Ty nie musisz się tym przejmować — wystarczy, że użyjesz drugiego złotego klucza. To już prawie koniec twych udręk, wystarczy, że przebiegniesz się przez cmentarz pełen żywych szkieletów, nietoperzy i wiedzm — a zwycięstwo i nagroda murowane! (Nie rozbijaj grobów, gdyż wiekowe trunki kryjące się w ich czeluściach pozbawiają Cię koniecznej energii). Po przejściu tylu niebezpieczeństw, Ręka Opatrzności waląca Cię w głowę tłuczkiem wielkości słonia będzie dla Ciebie pestką nie wartą nawet wzmianki. Rozbij ostatnią przeszkodę i odbierz nagrodę... prawda, że warto było się tyle trudzić, by otrzymac coś takiego? Gra jest naprawdę godna poznania. Wspaniała animacja i muzyka powodują bardzo przyjemny odbiór i gwarantują kilka godzin doskonałej zabawy.

Ozzgutt

KONKURS

Otrzymaliśmy od Was mnóstwo map. Dużo gorzej jest z opisami — po prostu trudno jest Wam zmusić się do napisania malutkiego wypracowania. Dlatego ogłaszamy KONKURS!

Dajemy Wam cały miesiąc od ukazania się niniejszego numeru. Czekamy na treściwe i kształtne opisy gier — nie na same legendy. Dziesięć najlepszych plodow nagrodzone będzie wspaniałymi joystickami ufundowanymi przez firmę TAL. Nie zapomnijcie o naklejeniu na kopertę kuponu z naszą miłą znajomą.

Czekamy na opisy do:
After the War, Beyond the Ice Palace, Black Magic, Camelot Warriors, Cadaver (wersja Atari ST), Captain Thueno, Crystal Raider, Dan Dare III, Demon's Kiss, Dizzy IV, Gordian Tomb, Iceman (chcemy zacząc opisywać gry Sierry'), Joe Blade I i II, Knight Lore (tak, to nie pomyłka), Maniac Mansion, Manhunter, Mystery of Nill, Ninja, Rambo III, Snake Byte, Spellbound, Storm Warrior, Super Scramble Simulator, Tusker, Zak Mac Kracken.

Zastrzegamy sobie prawo do skrótów, poprawek, kompilacji kilku tekstów w jeden itp.

Druga dziesiątka cudownych joysticków czeka na autorow najlepszych map do nowości na rynku gier (1990 i 1991 rok produkcji).

Nasz adres: Top Secret, ul. Wspólna 61, 00—687 Warszawa

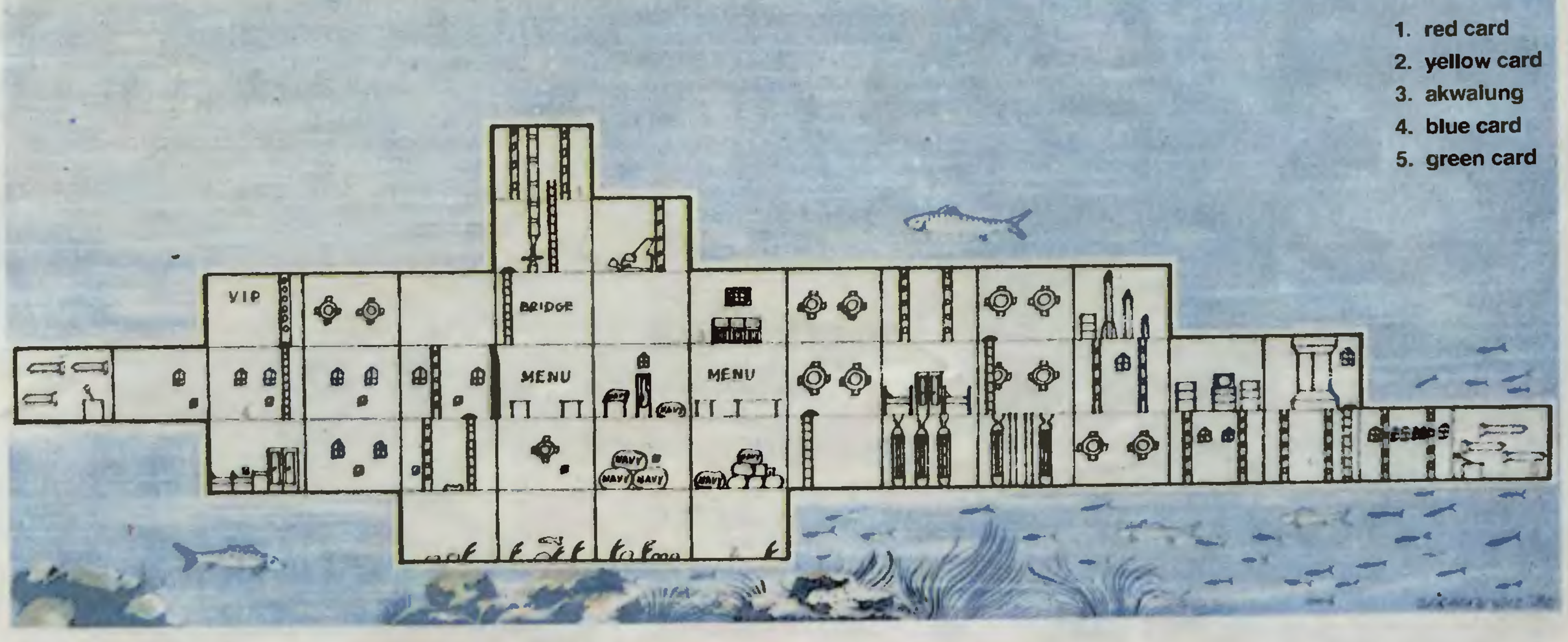
Redakcja





oto powstała następna gra, do złudzenia przypominająca znany przebój TERRAMEX firmy TEQUE SOFTWARE.

THUNDERBIRDS



Tym razem wcielamy się w uczestnika wypraw ratunkowych międzynarodowej grupy THUNDERBIRDS. Zadania dla tej grupy są bardzo zróżnicowane: muszą ratować ludzi, wykradać tajne dokumenty z rąk wroga albo udaremniać próby szantażu i zawsze są niezastąpieni. Mają przeciwko sobie nie tylko siły przyrody, ale też ludzi, maszyny i często opinię publiczną niezadowoloną z ich poczynań. Lecz ich największymi wrogami są: nieznane środowisko i bardzo ograniczony czas akcji. I tutaj mamy nieoczekiwaną pomoc w postaci POKE'ów na czas (wersja na ZX SPECTRUM) i dokładnego opisu każdej z wypraw, bo mamy przed sobą cztery kolejne zadania. Podczas każdego z nich trzeba będzie wykazać się szybkością, sprytem i odrobiną szczęścia, co w połączeniu ze znakomitą grafiką dostarcza naprawdę niezapomnianych wrażeń.

Gra jest niełatwa, bo kierujemy naraz parą bohaterów, którzy muszą sobie wzajemnie pomagać, aby marzyć o sukcesie. Każdy z uczestników zabiera ze sobą w drogę dwa przedmioty, które pomogą mu osiągnąć cel wyprawy i uzyskać hasło do następnego etapu. Bardzo ważny jest właściwy wybór tych przedmiotów, gdyż zły wybór może uniemożliwić ukończenie nie rozpoczętego jeszcze zadania.

Jeśli nie chcecie tracić przyjemności z własnoręcznego rozpracowania gry, nie czytajcie rozwiązania. Gra jest jednak naprawdę trudna i czasem trzeba będzie zerknąć do ściągawki. Liczyć się będzie wprawa w manipulacji znajdowanymi przedmiotami: klawisze 1 i 2 wybierają przedmiot i wystarczy się schylić aby go upuścić lub wziąć. Klawisz H podpowiada nazwy niesionych przedmiotów. Klucz do ściągawki: G — góra, D — dół, L — lewo, P — prawo.

Uwaga: pierwsza ekipa THUNDERBIRDS na start!

THUNDERBIRDS

Kopalnia w niebezpieczeństwie

Dowódca wysyła Alana i Braina aby jak najszybciej wyruszyli swymi pojazdami pod ziemię i dotarli do środka zniszczonej kopalni. Będą musieli uratować górników z zagrożonych chodników oraz usunąć wodę z najniższych poziomów kopalni. POKE 42286, 24.

Wybierz dla Alana oliwiarkę (grease gun) i latarkę (torch), a dla Braina lampę górniczą (oil lamp) i np. klakson. Zacznij od Braina i pośpiesz się bo woda zaleje kopalnię, P, G, G, P, P, upuść klakson, weź klucz (spanner), L, L, L, L, L, upuść lampę, weź młotek (hammer), P, G, G, G, P, użyj młotka z lewej strony windy, wejdź do windy, G, G, G, upuść młotek, weź detonator, G, G, P, użyj klucza do naprawy pomp, L, wróć windą na sam dół, L, D, D, D, L, weź lampę, wybierz Alana, D, D, D, P, zostaw oliwiarkę, weź drabinkę, P, rozłóż drabinkę nad bagnem, wróć i weź oliwiarkę, P, P, P, P, P, D, D, P, D, D, L, D, D, L, użyj oliwiarki do nasmarowania kół wagonika, w lewo razem z wagonikiem, P, P, P, P, P, weź młot pneumatyczny (pneumatic drill), L, L, L, L, L, L, L, L, L, windą w dół, P, zostaw latarkę, D, weź kable do kompresora, G, P, gdy miniesz dużą maszynę rozwinie się kabel, użyj młota pneumatycznego połączonego z kompresorem do przebicia stalowej płyty, P, P, stań po lewej stronie górnika wołającego o pomoc, wybierz Braina, P, G, G, G, P, jedź windą na samą górę, P, P, G, w górę po dowolnej drabinie, G, G, teraz musisz mieć lampę bo idziesz ciemnymi pokojami, L, L, D, upuść detonator, G, P, P, D, D, D, weź przewody do detonatora (wires), G, G, G, L, L, D, zostaw lampę, weź detonator, idź w lewo aż dotkniesz skały z dynamitem, cofnij się w prawo, uwaga wybuch!, L, L, D, L, L, stań z prawej strony górnika, Alan i górnik są już na powierzchni, ale Brain musi jeszcze wrócić na miejsce swego startu: P, P, G, P, P, weź lampę, G, P, P, D, D, D, D, L, L, windą na sam dół, L, D, D, D, P, P, D, D, L, idź do swego pojazdu... i to by było na tyle.

THUNDERBIRDS 2 SUB CRASH

Na ratunek łodzi podwodnej

Alan i Gordon zostali wysłani batyskafem na pokład zatopionej łodzi podwodnej. Mają trudne zadanie. Muszą załatać dziurę w łodzi, wypompować wodę, wyłączyć uszkodzony reaktor atomowy napędzający łódź i wydobyć łódź na powierzchnię, a przy tym muszą uważać na rekiny i na promieniowanie reaktora. Hasłem dla tej misji jest słowo RECOVERY. POKE 37536,24.

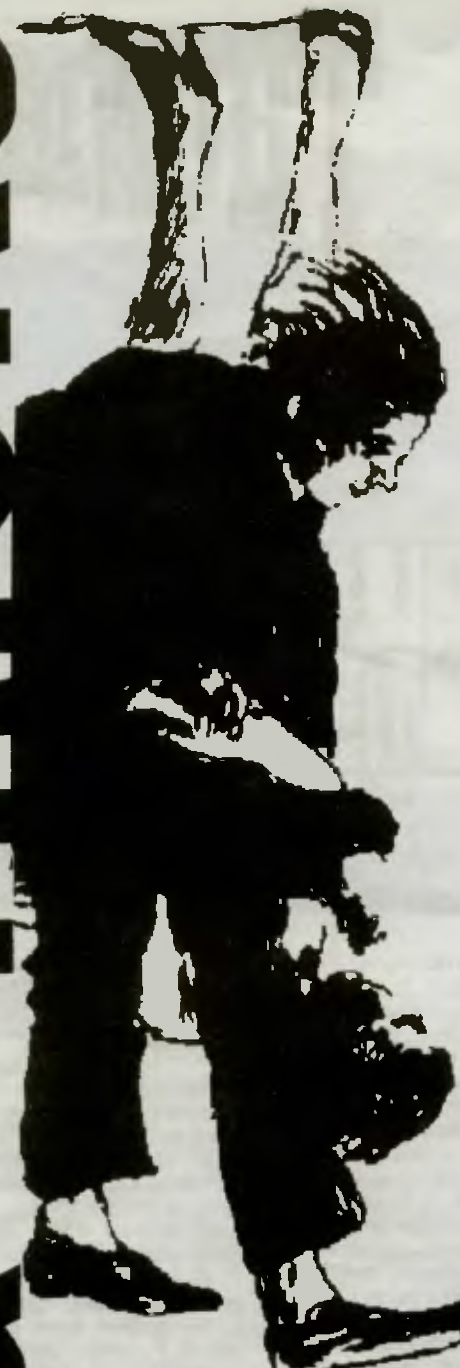
Wybierz dla Alana akwalung (aqua lung) i pigułki przeciw promieniowaniu (radiation pills), a dla Gordona akwalung i płyn przeciw rekinom ("SHARK OFF" TM), wybierz Alana, połknij pigułki, wybierz Gordona, L, D, P, P, zostaw akwalung, weź pigułki przeciw promieniowaniu, połknij pigułki, weź akwalung, wybierz Alana, L, G, weź niebieską kartę (blue pass card) od kapitana, D, D, P, P, P, P, P, D, P, P, wybierz Gordona, L, L, L, L, L, D, uważaj w wodzie nie wolno zgubić akwalungu bo utoniesz!, L, otwórz lewe drzwi, przełącz środkowy przełącznik, P, P, otwórz prawe drzwi, przełącz środkowy przełącznik, P, przełącznik, czekaj aż opadnie woda, D, P, P, otwórz prawe drzwi, L, L, wyjdź przez dziurę na zewnątrz okrętu, upewnij się, czy masz płyn przeciw rekinom, P, P, P, weź żółtą kartę (yellow pass card), L, L, L, podejdź do zielonego wodorostu to wrócisz do łodzi, L, otwórz lewe drzwi, przełącz przełącznik, P, przełącz przełącznik, czekaj aż opadnie woda, świetnie — dziura została zatkana a łódź jest już na powierzchni G, L, L, zostaw akwalung, weź czerwoną kartę (red card), G, P, P, P, P, P, P, P, P, D, P, P, ustaw się przy lewym komputerze, wybierz Alana i ustaw się tam gdzie Gordon, wciśnij strzał aby włożyć kartę do maszyny, świetnie reaktor już jest wyłączony i musisz jeszcze wrócić Alanem do pojazdu Thunderbird 4: L, L, G, L, L, L, L, L, G, P .... uratowałeś łódź podwodną.

GIANT

Firma: Teque
Komputer: Commodore, Spectrum, Amiga



TIPS & TRICKS



A

ALIENS
Spectrum
Istnieje tu możliwość szybkiego poruszania się bez naszego udziału. Włącz daną osobę, wpisz literowe oznaczenia kierunku ruchu (np. **N, W, S, E**), wpisz ilość ruchów w danym kierunku (**1-9**), zmień na innego bohatera
(Piotr AEN Czarnecki)

ARKANOID II
Spectrum
Przy **HIGH SCORE** — **MAAAH** (może być inna ilość **A**).
(Piotr AEN Czarnecki)

ATV
Spectrum
W czasie gry wcisnąć po kolei: **RLTGK**, licznik czasu zatrzyma się na około 30 sekund.
(Piotr Pasternak)

AZTEC
Atari
Polska wersja menu: **S** — nieskończona energia, **H** — szybsza wersja gry, **D** — nieskończona ilość dynamitu, **C** — wersja kolorowa, **R** — po naciśnięciu RESET gra się kasuje.
(D.A.V.E.)

B

BACK TO SKOOL
Spectrum
Znaczenie klawiszy: **K** — pocałunek, **J** — praca, **C** — łapanie myszy, **R** — wypuszczanie myszy (w szkole żeńskiej odwraca uwagę nauczycielki). Siedząc w ławce: **O** — lewo, **P** — prawo: może znajdziesz pistolet wodny lub bombki dymne. Z pistoletu strzelasz **G** do doniczek i kwiaty zakwitają lub do kielichów które napełniają się wodą. Zadymę robisz **U** i możesz zwiewać. Stając po środku tablicy możesz na niej pisać **W**, pisanie kończysz **ENTER**. Ponieważ trwa to długo to łatwo cię nakryć. Jeżeli Einstein mówi nie pytany to masz szansę na działanie bezkarne. Siądź z nim w ławce, naciśnij **O** lub **P** a nie zrzuci cię wtedy. Jeżeli zacznie mówić zacznij szybko wciskać **S** a on spadając nic nie będzie mógł powiedzieć.
(Olgierd Cygan)

BEACH HEAD
Atari
Zaczekaj chwilę, pojawi się **DEMO**, wybierz interesujący Cię etap, **FIRE** i graj.
(D.A.V.E.)

BLACK MAGIC I
Spectrum
Hasło do części 2: **QUALTAN.**
(Piotr Czarnecki)

BOULDER DASH
Atari
Aby zatrzymać czas należy wcisnąć i przytrzymać **SPACE** aż zacznie migać komunikat o **PAUZIE**, metoda ta wymaga pewnej wprawy bowiem **CZAS** nie zawsze „łapie".
(Pilot)

BRUCE LEE
Commodore
Podczas gry na dwa playery jeden gracz ustawia się piętro wyżej niż Ninja, a drugi ciosami podprowadza wojownika pod ciebie, za skok na jego głowę dostajesz dużą premię.
(Paweł Koronkiewicz)

BURNIN RUBBER
Commodore
Aby dostać **Bonus 50000 pkt.** za każdy level należy starać się nie rozbić żadnego samochodu. Kolizja powoduje naliczanie punktów po każdym wypadku oddzielnie.
(Marcin „kochany" Stasiak)

C

CAPITAN TRUENO II
Spectrum
Hasło: **270653.**
(anonim)

D

DIAMONDS
Atari
Wciśnięcie **AUTO-FIRE** spowalnia grę.
(D.A.V.E.)

DRACONUS
Atari
Nieśmiertelność uzyskasz przez zabicie się z jednoczesną metamorfozą w Draconauta w komnacie z jednym potworkiem, nietoperzem i wodnym korytarzem. Działa to tylko na lądową postać potwora. Nieśmiertelność tracisz w chwili zabrania następnego przedmiotu (oko, różdżka, tarcza), gdy rzucisz się na wodę lub spadniesz na kaktusy. Dotknięcie skorupy smoka = śmierć.
(Radek, D.A.V.E.)

DRACONUS
Atari
Nieskończona ilość energii: trzymając **OPTION** wystartować grę **FIRE**. Niestety nie zawsze działa.
(Sebastian Marks)

E

EXOLON
Commodore, Spectrum
Nieśmiertelność utrzymasz definiując klawisze jako **ZORBA**
(Joker, Krzysztof Nowacki)

F

FREE STYLE BMX SIMULATOR
Spectrum
TAEHC przy wpisywaniu imienia gracza daje zaliczenie każdego poziomu.
(Piotr AEN Czarnecki)

G

G.I. JOE
Commodore
Gdy wybieramy miejsce walki na mapie wybieramy też rodzaj przeciwnika, więc symbolem jakby „oka" oznaczono pojazdy, a symbolem „gwiazdki" ludzi.
(Paweł Laidler)

GHOST CHASER
Atari
Kody:
FRANK daje nową porcję ludzików
FANDA — przejście do 10 planszy.
(D.A.V.E.)

GIANA SISTERS
Commodore
W sali 3, 17, 23, znajdziesz niewidzialne cegiełki. Przenoszą one o parę sal do przodu.
(Paweł Laidler)

H

HENRY'S HOUSE
Atari
Po wgraniu (w czasie czołówki gry) wpisać: **CPM**, pojawi się uśmiechnięta glizda, mamy wtedy nieśmiertelność. Aby obejść CHODZĄCE ŁAPKI na planszy 8: ustaw się przy samej łapce i gdy ta idąc do góry jest na poziomie głowy wciśnij **SPACE** (długi klawisz), gra zatrzyma się. Przechyl **JOYSTICK** w żądanym kierunku i naciśnij ponownie **SPACE**. Ludzik przebiegnie bezboleśnie.
(Miłosz Bembinow, Cobra, Kuba, Grzesiek, Wojciech Gągała)

K

KENNEDY APPROACH
Atari
Kody dostępu do komputera: 1-**FAF**, 2-**DAF**, 3-**INS**, 4-**MSL**, 5-**VHF**, 6-**TCA**, 7-**AGL**, 8-**SST**, 9-**ILS**, 10-**CDI**,

L

LASER HAWK
Atari
Nieśmiertelność uzyskujemy gdy będąc na „stronie tytułowej" wpiszemy: **ATARIISBEST**, uruchomienie programu przez **START.**
(Michał Kaczorowski)

M

MICROPROSE SOCCER
Commodore
Najprostszy sposób strzelenia bramki: z jednego lub drugiego kąta trzymać dłużej **FIRE**.
(Paweł Laidler)

MINER 2049'ER
Commodore
Trzymanie **FIRE** lub **SPACJI** przez parę sekund przenosi do następnej planszy.
(Piotr Czapiewski)

MIRAX FORCE
Atari
Nieśmiertelność uzyskujemy gdy będąc na „stronie tytułowej" wystukamy: **C, Esc**, wszystkie klawisze oprócz funkcyjnych, ostatnie wciskamy **M** i uruchamiamy grę.
(Michał Kaczorowski)

N

NEXUS
Atari
Wciśnięcie **AUTO-FIRE** spowalnia piłkę.
(D.A.V.E.)

NINJA
Atari
Jeżeli chcesz zostać bohaterem to: zbierz **7 BOŻKÓW,** zabij **ZŁOTEGO NINJA,** wróć do komnaty, w której **ZACZYNAŁEŚ GRĘ.**
(D.A.V.E.)

O

OLIMPIC HYPER
Atari
Naciśnięcie cyfry powoduje przeniesienie nas do innej komnaty.
(Kuba)

P

PING PONG
Spectrum
Normalny serw i ścięcie w siatkę powodując utratę punktu przekręca licznik „w tył", mając 999990 punktów przechodzisz do następnego etapu.
(Roy Kyan)

PING PONG
Spectrum
Odbij piłeczkę rączką paletki, przeciwnik odda nam wysoką piłkę, którą ścinamy i mamy extra 500 punktów.
(Jovish)

R

RAID OVER MOSCOW
Commodore
Aby wylecieć z bazy nakieruj pojazd na drzwi i lekko naciśnij klawisz **ZERO**.
(Paweł Laidler)

ROBBO II
Atari
Aby uzyskać 80 żyć przed rozpoczęciem gry napisz imię i nazwisko autora: **JANUSZ PELC.**
(Wojciech Gągala)

ROBOCOP
Spectrum
Kończąc etap gdy Robocop widoczny jest z tyłu należy nacisnąć **FIRE**, nogi jego zostaną w miejscu natomiast tułów skręci się w bok. Przejście teraz kilku kroków w lewo i powrót daje nam **99 ostrych naboi**.
(Piotr Pasternak)

ROCKMAN
Spectrum
E-ONYX, I-GURU, M-SAGE, Q-CLAW
(Piotr AEN Czarnecki)

S

SCREAMING WINGS
Commodore
Aby przechodzić do następnych plansz należy spotkać biały samolot (najczęściej na planszy 2 lub 3), nie strzelać do niego, unikać jego ataków, w ten sposób unikniemy walki z innymi samolotami.
(Tomasz Binkiewicz)

SCROLL OF ABADON
Kody:
WALK skok do planszy 5
ICE skok do planszy 10
FLIGHT skok do planszy 15
MOPPA skok do planszy 20
(D.A.V.E)

SPY HUNTER
Atari
Po wyjechaniu z ciężarówki zjedź natychmiast na prawą stronę ekranu, zatrzyma się wtedy czas a ty możesz jechać dalej.
(Kuba)

SPY HUNTER
Atari
Nie marnuj rakiet na helikopter pojawiający się w lewym dolnym rogu (i tak ucieknie), jeżeli zaskoczy Cię na szerokim odcinku drogi (tam gdzie pojawia się zwykle furgonetka) to stań i poczekaj aż odleci.
(Maciek Norberciak)

SPY VS SPY
Atari
W czasie pojedynku na pałki stań z prawej strony ekranu a zawsze wygrasz.
(Kuba)

SPY VS SPY III
Commodore
Należy znaleźć 3 przedmioty i skrzynkę do niesienia ich, wejść do włazu rakiety.
(Tomasz Binkiewicz)

T

THE INHERITANCE
Spectrum
Kod do części IN THE AIRPORT:
AAAAOHEB-200 dolarów, torba, paszport, długopis, nóż, banan
AAAAPHEB-j.w. plus pistolet
AAABPHEB-j.w. plus butelka
AABBPHEB-j.w. plus komputer
BAAAPHEB-200 dolarów, torba, paszport, pistolet, banan, długopis, zegarek, nóż.
(Piotr AEN Czarnecki)

U

VINDICATOR
Spectrum
Level 2: **VALSALVA MANOEUVRE**
Level 3: **EUSTACHIAN TUBES**
(Piotr AEN Czarnecki)

IRON LORD

Z zamku jedziemy do pierwszego miasta i udajemy się na poligon by wziąć udział w turnieju łuczniczym. Należy następująco ustawić parametry strzału:

— dla wiatru 03-00: siła 39-41/kąt 29/lewo 33

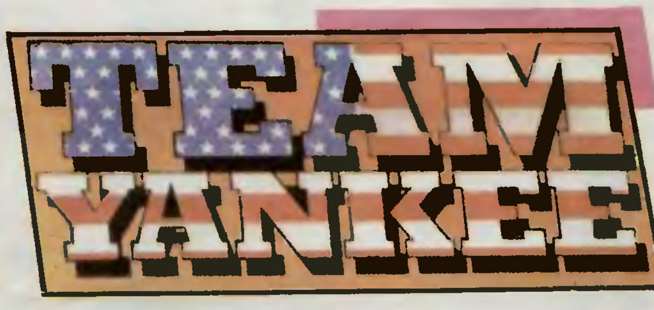
— dla wiatru 04-07 w prawo: siła 39-41/ /kąt 29/lewo 34

— dla wiatru 04-07 w lewo: siła 39-41/kąt 29/prawo 32

Procedurę powtarzamy pięć razy — daje to 1030 sztuk złota. W aptece kupujemy zioła, jedziemy do zamku w prawy górny róg ekranu. W karczmie gramy w kości: transfer, cały majątek, wygrywamy. Znowu transfer, przejeżdżamy 1000 i tym sposobem mamy 9990 sztuk złota. Jedziemy do miasta, do sklepu Chińczyka, kupujemy zbroję i rubin. Wracamy do zamku z karczmą, wchodzimy do malutkiego zamku i mamy najemników na wojnę! Powodzenia!
(Bartłomiej Bohdan)



„Kanonada nasilała się. Wybuchy przeciwpancernych pocisków coraz głośniej przenikały pod czapę hełmofonu, ogniste rozbryzgi błota i darni przenosiły się pomiędzy czołgi podległych mu pododdziałów. Jadący z jego prawej strony M-113 oznaczony białą gwiazdą i żółtą sylwetką tygrysa w skoku, gwałtownie zatrzymał się. To co wykonywał teraz, przypominało bezradne kręcenie się walniętej muchy. No cóż, zerwana gąsiennica wyklucza z walki. W pole widzenia, skosem z lewej strony wtaczał się obcy kadłub M-2 „Bradley", z którego przedziału maszynowni walił kłębami czarny, tłusty, gęsty dym podświetlany językami ognia. Pomiędzy budynkami wioski Armsdorf przemykały się coraz liczniejsze czołgi nieprzyjacielskiego kontrnatarcia...".



Nowela Toma Coyle **Team Yankee** zainspirowała w roku ubiegłym firmę **Software Oxford**, do opracowania gry pod tym samym tytułem. **Teem Yankee** w krótkim czasie uzyskała wysokie notowania wśród komputerowych fanów i stała się przebojem softwarowego rynku. Jest ona przykładem ciekawego i udanego symulatora (w tym przypadku czołgowego) z elementami gry zręcznościowej, oraz niełatwej w rozwiązaniu gry strategicznej.

Akcja to starcie kolumn pancernych dwóch supermocarstw w warunkach wyimaginowanego konfliktu rozgrywającego się aktualnie gdzieś na wschodnich rubieżach Niemiec. Jesteś dowódcą amerykańskiego zespołu czołgów, składającego się z czterech pododdziałów liczących po cztery maszyny. Dziesięć maszyn to dobrze znane z reportaży **„War in tha Gulf"** ciężkie **Abramsy M-1**, uzbrojone w wielokalibrowe działa o dużej sile ognia. Pozostałe podległe Ci maszyny to również doborowa stawka, złożona z czołgów **M-113** i **M-2 „Bradley".** Wyróżniają się tu cztery czołgi rakietowe, o bardzo dużej celności ognia.

Zadania bojowe, które otrzymujesz od swojego dowódcy to typowa „czarna robota". Polega ona na osłanianiu piechoty lub wspomaganiu innych jednostek pancernych. Będziesz musiał stawić czoło przeważającym siłom przeciwnika, wydawałoby się w kompletnie straceńczych sytuacjach.

Gra nie posiada poziomów trudności. Przed Tobą sześć zadań bojowych, a każde następne o rosnącym poziomie trudności. Warunkiem awansu do następnego zadania jest zwycięstwo w misji poprzedniej.

Sterujesz czołgami i taktycznie programujesz akcję przy pomocy ikon. Są one tak czytelne, że nie wymagają specjalnego komentarza. Przy planowaniu zadań nie zapominaj o wsparciu artyleryjskim oraz o osłonie dymnej pola walki. To ostatnie możesz realizować dwoma sposobami, przywołując artylerię lub polecając samodzielne wykonanie mniejszej osłony dowódcom poszczególnych pododdziałów.

Taraz kilka rad praktycznych.

— jeśli nie podołasz najważniejszemu, pierwszemu zadaniu, to program automatycznie skieruje Cię na poligon. Tam potrenujesz sposoby walki, taktykę i poznasz sposoby maskowania się przèciwnika.

— do stacji wkładaj zawsze niezabezpieczoną dyskietkę. Niczego tym nie ryzykujesz a zapewniasz sobie automatyczne zapisanie pomyślnie wykonanego zadania.

— pamiętaj zawsze w jakim kierunku celują lufy czołgów. Unikniesz w ten sposób oddawania samobójczych strzałów do własnych maszyn, lub unicestwienia współdziałających z tobą amerykańskich oddziałów, które masz osłaniać.

— zasadzając się na przeciwnika nie otwieraj zbyt wcześnie ognia. W ten sposób nie zdradzisz przedwcześnie swoich pozycji.

— zachowaj zimną krew i nie strzelaj do zbyt odległych celów. Szkoda amunicji! Nieustannie za to obserwuj przedpole. Nie wszystkie widoczne wrogie jednostki muszą być oznaczone flagą na mapie. Dotyczy to zwłaszcza niedobitków wroga.

— nie usiłuj przechytrzyć programu przewlekłą i asekuracyjną grą, obliczoną na wykrwawienie przeciwnika. W najlepszym razie nie uzyskasz od komputera zakończenia tej fazy gry. Program tego zdecydowanie nie lubi — preferuje akcje wykonane z brawurą. Oczywiście pod warunkiem Twojego sukcesu.

RESET

Firms: Software Oxford
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari ST, Amiga



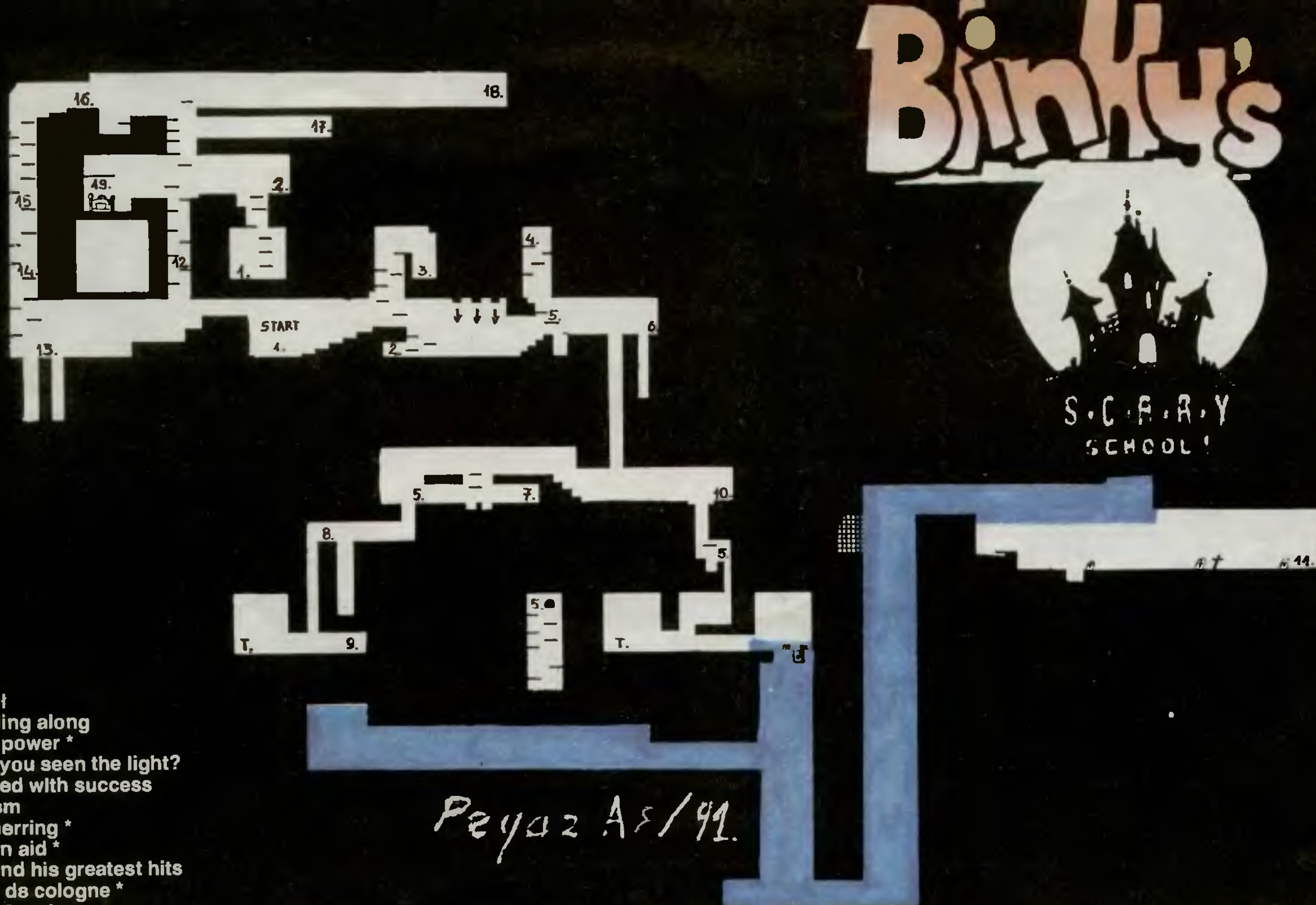
Amiga

FIRMY

FIRMY
FIRMY

Final Frontler Soft.
1a307 Burbank Blvd
Sulte 10a
Tarzana, CA 91356
Flrebird/Ralndbird
c/o Activlsion
2350 Bayahore Parkway
Mountain Vlaw, CA 94043
First Row Soft.
900 Eaat 8th Avenue
Suite 300
King of Pruasla, PA 19406
FTL Games
6160 Lusk Blvd.
C-206
San Dlego, CA 92121
Gameetar
3885 Bohannon Drlve
Menio Park, CA 94025
Garde Games
107 Foreat Brook
Gullford, CT 06437
GDW
PO Box 1646
Bloomlngton, IL 61702
Hl-Tech Expreselons
5a4 Broadway
New York, NY 10012
Infooom
125 Cambrldge Park Dr.
Cambridge, MA 02140
Interetel
PO Box 57a25
Webster, TX 7759a
Intra Corp.
14160 SW 139th Court
Miami, FL 331a6
Keypunch Soft.
1221 Ploneer Bldg.
St. Paul, MN 55101
Koel Corp.
20000 Marinar Ave
Sulte 100
Torrance, CA 90503
Konaml
a15 Mittel Drlve
Wood Dale, IL 60191
Kyodal
5a Mltchell Blvd
Suite C-14
San Rafael, CA 94903
Lance Haffner Games
PO Box 100594
Nashville, TN 37210
Leieure Genlus
711 West 17th Street
Sulte 9G
Coata Meaa, CA 92627
Logioal Deslgn Worke
7a0 Montague Expy, 403
San Jose, CA 95131
Logotron
PO Box 77166
San Franclaco, CA 94107
Luoaefilm Games
PO Box 2009
Sen Refael, CA 94912
Masterplay

Tampe, FL 33614
Maxis
953 Mountain Vlew Drive
Suite 113
Lafeyette, CA 94549
Mediagenlc
3aa5 Bohennon Dr.
Menlo Perk, CA 94025
Melbourne House
711 Weat 17th Street
Suite 9G
Coate Meaa, CA 92627
Mlchtron
576 S. Telegraph
Pontlac, MI 4a053
Mlcrolllusions
17408 Chatsworth St
Granada Hilla, CA 91344
Mioroleague Sports
2201 Drummond Pleza
Newark, DE 19711
Mlcroprose Soft.
1a0 Lakefront Drlve
Hunt Valley, MD 21030
Miles Computing
7741 Alabema Avenue
Suite 2
Canoga Park, CA 91304
Mindcraft
2341 205th Street
Sulte 102
Torrance, CA 90501

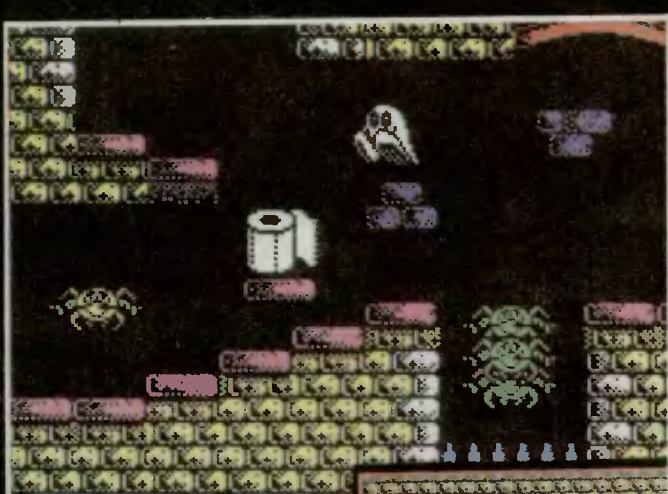


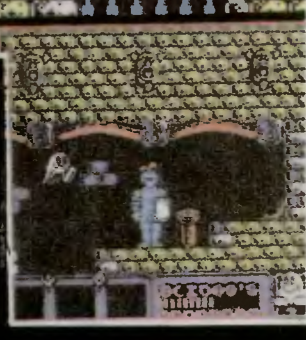
1 Kocioł
2 Scrolling along
3 Flour power *
4 Have you seen the light?
5 Flushed with success
6 In a jem
7 Red herring *
8 Lemon aid *
9 Des and his greatest hits
10 Phew de cologne *
11 How alarming
12 The hands that she dishes
13 Eye of newt **
14 Herman hoggies
15 Balloned
16 Times scone by... **
17 By gum **
18 Air today **
19 Sypialnia lorda
T — muszla klozetowa teleportacyjna (Flushed...)

* — Wrzucić do kotła aby otrzymac eliksir latania
** — Składniki napoju do nurkowania









Blinky zawsze lubił bawić się z innymi małymi duszkami. Całymi dniami wyli w kominkach, przewracali naczynia w kuchni, gasili świece i zapalali je. Było jednak coś, czego nie mogli — straszyć ludzi swoją postacią. Takie straszenie było zarezerwowane jedynie dla starszych duchów. A tytuł dorosłego uzyskać jest bardzo trudno.

Wszystkie małe duszki muszą kiedyś iść do szkoły. Uczą się tam straszenia od podstaw, historii straszenia i wszystkich podobnych, bzdurnych przedmiotów, które w praktyce nie przydają się prawie nigdy. Ale starsi (nie zaczynajmy zdania od „ale") zawsze powtarzają, że aby być prawdziwym duchem, trzeba się przedtem dużo nauczyć.

Mały Blinky nigdy nie był prymusem, nie był też duszkiem głupim. Ot, taki sobie średni straszak. Pamięta, że pierwszego dnia w szkole, z nudów wystraszył samego prof. Drakulę. Mistrz długo nie mógł po tym przyjść do siebie a Blinky znalazł się od tego czasu na czarnej liście dyrektora szkoły.

Radosne lata szkolne skończyły się bardzo szybko. Teraz, od dorosłości dzieli Blinky'iego jedynie końcowy egzamin. Na jego miejsce wybrano jak zwykle mroczny i posępny zamek Drumtrochie. Oprócz Blinky'iego znajduje się tam śpiący człowiek i mnóstwo niebezpiecznych zwierząt, które tylko czychają, by pozbawić duszka energii. Są wśród nich myszy, pająki, ślimaki i krwiożercze piranie. Przerażający to będzie spacer po komnatach ogromnego zamku. Jeśli jednak chcesz zostać duchem, to zapomnij o strachu i skup się mocno.

Oprócz własnych umiejętności, Blinky'iego wspomaga magia. Dzięki niej może się teleportować z miejsc, z których nie sposób wyjść konwencjonalnymi metodami. Do teleportacji wystarczy mały zwój pergaminu z wypisanymi na nim zaklęciami. Takie zwoje można znaleźć w wielu komnatach, tylko że to nie załatwia jeszcze sprawy. W jednej z komnat Blinky znalazł frapujący wierszyk. Oto i on:

„Przepis na osiągnięcie zawrotnych wysokości.
Wrzucić do kotła butelkę ulubionego napoju musującego,
Trochę mąki, butelkę perfum (prezentu urodzinowego).
Na koniec rybka (z dala od domu).
Wszystko potrzebne do wspaniałego lotu.
Czy to już koniec tej historii okropnej?
Musisz powędrować jeszcze trochę.
Tu właśnie nadchodzi rozwiązanie,
Gdy dzięki czarom szybsze podróżowanie!"

Hej, Blinky! To przecież bardzo proste. Już wiesz? Jeśli tak, to przyda Ci się jeszcze drugi wierszyk, który brzmi:

„Przepis na pokonanie głębin.
By stworzyć balon podwodny,
Użyj składników w sposób mądry.
Słodka, balonowa guma do żucia,
Trytonowe oko, leżące bez czucia.
Cylinder powietrza (przyda się pewnie),
I balast (tak smakujący cioci Ednie).
Jeśli się tylko trochę ośmielisz,
To wykorzystasz ten przepis".

Teraz to już dla Ciebie tylko bułka z masłem. Szybciorem wykonaj zadanie — jakie? Obudź śpiącego człowieka. Prawda, że to proste? Idź Blinky. Baw się dobrze.

Radek

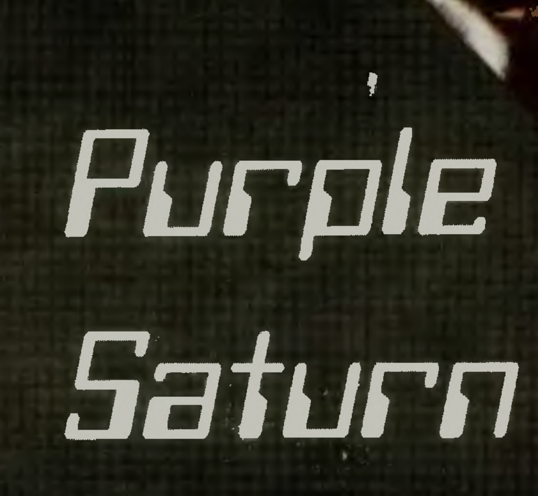
Firma: Zeppelin Games Ltd.
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari, Amstrad

Mapy nadesłali:
Kornelia Cebula, Maciej Barczewski, Mariusz Górecki, Janusz Gula, Piotr Karwan, Dominik Kulawik, Szymon Grabowski, Ruffian, Kuba Deatahlika, Don Chichot.

Zdjęcia: Spectrum



Purple Saturn Day



Coin-Op

To już dziś! Nadszedł Dzień Purpurowego Saturna. Za chwilę zmierzysz się z reprezentantami siedmiu zaprzyjaźnionych planet w czterech głównych konkurencjach Olimpiady Galaktycznej.

Od dawna trenowałeś, korzystając z tego, że zawody odbywają się w okolicy Saturna, tak blisko Ziemi... Poznałes cztery najwazniejsze konkurencje: Slalom. Polowanie. Naprawę i Probę Szczęścia. Czeka nas jeszcze krótki lot do Centrum na lo, przypomnę więc na czym polegają te dyscypliny.

ŚLALOM to wyścig dookoła Saturna. Byłby wyjątkowo łatwy i nudny, gdyby nie to, że trasa prowadzi przez pierścień. Na twojej drodze znajdą się więc kamienne i lodowe bryły — musisz je omijać. Dodatkową „atrakcją" są satelity kontrolne. Są ich dwa rodzaje i należy je wymijać z odpowiedniej strony — instrukcje otrzymasz przed startem. Jeśli nie zareagujesz dość szybko, z hukiem uderzysz w przeszkodę i stracisz cenne sekundy.

POLOWANIE jest jeszcze trudniejsze. Dwa statki, twój i przeciwnika, poruszają się po olbrzymiej płycie, ścigając holograficzny cel. Kto pierwszy odnajdzie i zniszczy go, ten dostanie przygarść punktów. Rozjeżdżając resztki celu można złapać jeszcze trochę punktów. Główny Komputer tworzy przeszkody — pola siłowe w kształcie zawieszonych (na wysokości 57.236 centymetrów) nad polem walki słupków. Niestety, zarówno cel jak i twoje pociski to tylko holograficzne obrazy, nie można więc odstrzelić konkurentowi przedziału silnikowego i wyaliminować go z walki. To nie jedyna niedogodność — na dodatek zmieniono sterowanie! Zwykłe poruszanie sterownicą to ruch w zadanym kierunku, lecz aby skręcić, musisz jednocześnie wcisnąć klawisz odpalania! Gdy chcesz po prostu strzelić, dajesz naprzód i strzał.

NAPRAWA wymaga nie tylko refleksu, lecz także logicznego myślenia (straszne!). Tym razem nie sterujesz swoim statkiem, lecz robotem, w kształcie Bitu z filmu „TRON". Twoim celem jest naprawienie średnio skomplikowanego obwodu, który został częściowo rozmontowsny. Wyjścia obwodu podłączone są do czujnika Głównego Komputera. Musisz doprowadzić elektrony do każdego z wyjść po prawej stronie. Nie jest to wcale proste! Obwód jest w kilku miejscach rozłączony, a ponadto musisz uzupełnić części w trzech rozmontowanych scalakach. Jak to zrobić? Aby zmienić stan przełącznika, musisz ustawić się nad nim i strzelić — twój robot zanurkuje ze zwykłej pozycji nad układem i przełączy. Elementy o wyglądzie cewek zatrzymują elektrony, jeśli chcesz aby elektron przeszedł „cewkę", musisz ustawić robota, strzelić — elektron dostaje „kopa" i przechodzi! Scalaki to naprawdę problem! Po prawej są dwa okrągłe „podajniki" — gdy elektron dotrze do podajnika, zapala się światełko — wystrzel robola i weź część scalaka. Teraz nad scalak, strzał — robot umieszcza część i dobrze! Nie całkiem dobrze. Twój przeciwnik może wysłać robota i rozbić świeżo wstawiony element — zrewanżuj się tym samym! Możesz także „podkradać" części z jego „podajników", przestawiać mu przełączniki, lub blokując ruchy jego robota swoim nie dopuścić by wstawił niesioną część, która po kilku sekundach trzymania staje się bezużytecznym złomem. Gdy elektron dotrze do świeżo wstawionego do scalaka elementu, element zmienia kształt i kolor stając się niezniszczalny. Gdy wszystkie twoje scalaki zamigoczą — wygrałeś, jeśli migoczą scalaki przeciwnika — przegrałeś.

PRÓBA SZCZĘŚCIA składa się z dwóch części. Pierwsza to strzelanie do rzutków. Naciśnij przycisk odpalania — statek cofa się, by stanąć, gdy uderzy w pole siłowe osłaniające Wyrzutnię. Puść przycisk odpalania — wrócisz na pozycję. Teraz poleci seria ruchomych celów — zestrzel je! Jak to miło widzieć jak rakietki-cele zamieniają się płonące szczątki! Po trzech seriach, twój statek zostaje wystrzelony w nadprzestrzeń w kierunku Siedmiu Gwiazd w Obszarze Cudów. Gdy tam dotrzesz, zobaczysz dziwne halucynacje, a twój licznik punktów w bliżej nieznany sposób zmieni nędzne tysiące w setki tysięcy punktów.

Och, już jesteśmy na Io! Czas na zdalny trening. Na ekranie swojego komputera widzisz Kopułę Zwycięzców i podium. Nie ma drugiego ani trzeciego miejsca — jest tylko Zwycięzca i siedmiu przegranych. Na podium symbole czterech konkurencji, tylko wybierać. Tym razem grasz przeciwko komputerowi, ale to nie znaczy, że będzie łatwo!

Po treningu? Symbol Saturna u dołu ekranu pozwala rozpocząć walkę. Wraz z Tobą startuje siedmiu Obcych. Jesteście podzieleni na pary. Wskazując na portret zawodnika uzyskasz dane o nim. Po lewej okna informacyjnego ujrzysz zdjęcie zawodnika, po prawej rekordy i wskaźniki sprawności w poszczególnych konkurencjach. Po środku znajduje się komplet wskaźników, lecz niestety — nie pamiętam co znaczą umowne symbole. Ale to nie ma znaczenia!

Do boju! Jako gospodarz wybierasz kolejność rozgrywania konkurencji. Jeśli nie czujesz się na siłach, możesz oddać walkowera, wskazując na mały trójkącik u dołu ekranu. Ruszasz więc do walki, dostajesz punkty i... Zdobyte punkty przeliczane są na inny system punktacji, wynik konkurencji dzielony jest przez 10.000 i dodawany do „wyniku przeliczeniowego". Kto ma więcej punktów przechodzi dalej. Temu drugiemu pozostaje „płacz i zgrzytanie zębów" (o ile ma zęby!).

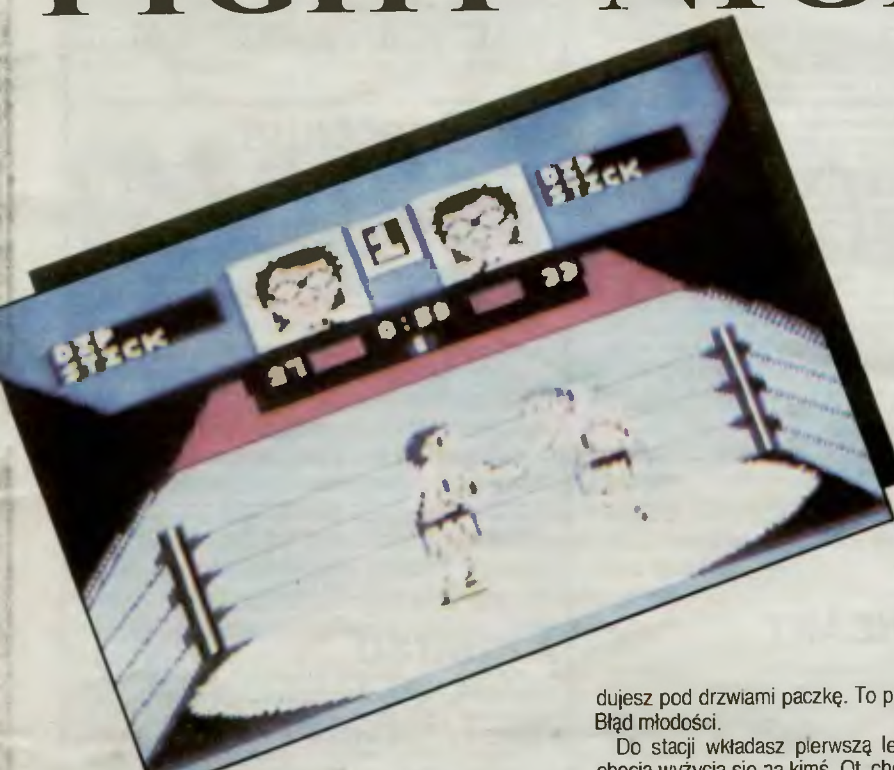
Trzystopniowe eliminacje wyłonią zwycięzcę. Czeka na niego niezwykła nagroda: całus Miss Polonii! O innych nagrodach nie wspomnę, gdy wygrasz, dowiesz się sam. A więc, powodzenia! Wygraj, nie pozwól by jakiś paskudny Obcy dorwał się do dziewczyny! Przecież mógłby ją zjeść, z Obcymi to nigdy nie wiadomo...

Glaurung

Komputer: Commodore, Spectrum, Atari ST
Rok produkcji: 1989



FIGHT NIGHT



Wyrazistość sformułowania „zaboksuj na śmierć" jest niepodważalna. Wkładasz rękawice, krótkie szorty, koszulką przykrywasz umięśnioną klatę i wychodzisz na ring. Przed tobą stoi olbrzym. Podchodzisz bliżej, chcesz zobaczyć dokładniej jego twarz. Nagle czujesz, że twoja właśnie znika po pancernym uderzeniu jego ręki. Mdlejesz...

Wyrazistość sformułowania „zaboksowany na śmierć" jest od teraz niepodważalna. Leżysz na deskach. Wszyscy rozeszli się do domów. To miała być finałowa walka, a nie żenująca porażka. Jesteś niepocieszony.

Tym bardziej niepocieszony, że wracając do domu znajdujesz pod drzwiami paczkę. To pewnie zamówione Atari. Błąd młodości.

Do stacji wkładasz pierwszą lepszą dyskietkę. Palasz chęcią wyżycia się na kimś. Ot, chociażby na joysticku. On na pewno nie odda. Ale oto napis „Fight Night" zmienia twoje zamiary. Już wiesz, jak możesz odzyskać stracony tytuł.

Zaczynasz od kreacji samego siebie — **BOXING CONSTRUCTION**. Najpierw głowa (Head). Może być duża, mała, owłosiona, w okularach, w czapce. Potem tułów (Body), od umięśnionego jak Arnold, po chuderlaka prosto z farmy. Nie wolno zapomnieć też o szczegółach w stylu koloru szortów (Shorts) i podstawkach, czyli stopach (Feet).

Teraz przejdź do opcji **STATISTICS**. Tu decydujesz się na inne, mniej widoczne walory samego siebie. (Power) to siła uderzenia na brzuch/głowę. (Resistance) ustala odporność na ciosy przeciwnika. (Action) daje ci szybkość, a (Intelligence) inteligencję — chociaż nie wiem po co ona bokserowi?

Do dyspozycji masz także inne opcje, np.:
LOAD/SAVE — ładowanie/nagrywanie
DELETE — wywalanie zapisanych danych na dysku
NEW — kreacja nowego gracza
NAME — ustalanie imienia
CONTROL — sterowanie przez człowieka/komputer
EXIT — powrót do menu początkowego.

Przed meczem masz także ochotę sprawdzić swoje aktualne umiejętności. Pozwala na to opcja **TRAINING**. Wybierasz dowolną, znajdującą się na dysku postać i ustalasz szybkość treningu. Potem komputer podaje ci określone sekwencje zapalających się kierunków na joysticku. Poprawne wskazywanie kończy się efektownym uderzeniem w (na razie tylko) worek treningowy.

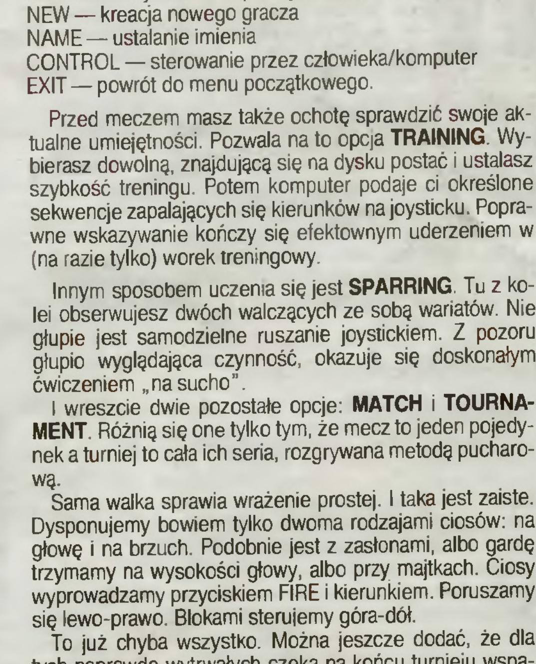
Innym sposobem uczenia się jest **SPARRING**. Tu z kolei obserwujesz dwóch walczących ze sobą wariatów. Nie głupie jest samodzielne ruszanie joystickiem. Z pozoru głupio wyglądająca czynność, okazuje się doskonałym ćwiczeniem „na sucho".

I wreszcie dwie pozostałe opcje: **MATCH** i **TOURNAMENT**. Różnią się one tylko tym, że mecz to jeden pojedynek a turniej to cała ich seria, rozgrywana metodą pucharową.

Sama walka sprawia wrażenie prostej. I taka jest zaiste. Dysponujemy bowiem tylko dwoma rodzajami ciosów: na głowę i na brzuch. Podobnie jest z zasłonami, albo gardę trzymamy na wysokości głowy, albo przy majtkach. Ciosy wyprowadzamy przyciskiem FIRE i kierunkiem. Poruszamy się lewo-prawo. Blokami sterujemy góra-dół.

To już chyba wszystko. Można jeszcze dodać, że dla tych naprawdę wytrwałych czeka na końcu turnieju wspaniała nagroda. Szczególnie wspaniała, gdy wszystkie pojedynki uda ci się zakończyć knock-out'em.

Sardines



Firma: U.S. GOLD, © SYDNEY DEVGLOPMENT CORP.
Rok produkcji: 1985
Komputer: Commodore, Atari

THE NIEŚMIERTELNIES

W tej edycji Nieśmiertelniesów: rezygnujemy z POKE-ów na Amigę (prawie nie ma gier oryginalnych, poza tym większość ma trainery) oraz Atari ST (narzekania w listach). Za to kontynuujemy Dyskietkowego POKE-ra (program do edycji dysków znajduje się w „Bajtku" 2/91) oraz poprawki dla małego Atari. Dowiecie się też, jak wpisywać „normalne" POKE-i na Commodore i prezentujemy pierwszy odcinek słowniczka nieśmiertelności Spectrumowych, autorstwa Tommiego z Siedlec. Pozdrawiamy Pawła Lesisza z Orzysza, który również przysłał nam ogromny słowniczek. **Czy celowe było by wydanie specjalnego dodatku „Top Secret — Nieśmiertelności"?** Czekamy na listy.

Nieśmiertelność na Commodore

Najkrócej mówiąc, zabawa w nieśmiertelność polega na małej przeróbce programu, a jeszcze krócej na oszukaniu autora programu.

Użytkownicy Commodore mają sprawę dość ułatwioną bowiem w większości przypadków potrzebny im do szczęścia jest jedynie przycisk **RESET**. Można go znaleźć w prawie wszystkich CARTRIDGE-ach lub wykonać samodzielnie wg. wzoru z Bajtka 3/87.

Programy wymagające resetowania zawsze po POKE-ach mają podany rozkaz SYS. Jeżeli go nie ma, to znaczy, że po wpisaniu sekwencji POKE-ów program uruchamiamy przez **RUN**.

Metoda postępowania jest banalnie prosta: po wgraniu programu piszecie np.: **POKE1212,121** i naciskacie **RETURN**. Jeżeli jest do wpisania jeszcze jedna sekwencja, to czynność należy powtórzyć. Uruchomienie następuje przez napisanie **RUN** i ponowne naciśnięcie **RETURN**.

W drugim przypadku po uruchomieniu programu **wciska się RESET**, wpisuje **POKE**-i i uruchamia ponownie pisząc np. **SYS12121** i naciskając **RETURN**.

Na koniec najważniejsza uwaga: nie zawsze uzyskuje się pożądane wyniki, program nie chodzi lub zachowuje się dziwnie. Nie ma czym się martwić bowiem w 90% przypadków jest to zasługa różnych HACKERÓW, którzy niekiedy bardzo mącą w oryginalnych wersjach aby przystosować je do obrotu „na wolnym rynku".

ASS

DYSKIETKOWY POKER
DEMON STALKERS

Gry labiryntowe mają swoich przeciwników i zwolenników. Ponieważ dyskusja o gustach nie ma większego sensu, spróbujmy ułatwić grę tym ostatnim. Tym razem sprawa będzie nieco trudniejsza. Pierwszy kłopot polega na tym, że gra będąca przeróbką wersji taśmowej jest wyposażona w dekoder, który dokonuje „rozpakowania" uprzednio skompresowanego programu. Przeszkodę można łatwo pokonać, wykonując kopię uruchomionego programu na drugiej stronie dyskietki. Mam tu na myśli kopię typu FINAL, wykonywaną po wciśnięciu przycisku FREEZE, która składa się z dwóch segmentów zatytułowanych FC i -FC, automatycznie zapisywanych na dyskietce. Tytuł kopii można łatwo zmienić na dowolny, pamiętając o postawieniu znaku „-" przed drugim jej członem o takim samym brzmieniu jak pierwszy. Ja zrobiłem to dwukrotnie, w wersji dla 1 lub 2 graczy, zmieniając tytuły z FC i -FC na ONE PLAYER i -ONE PLAYER oraz TWO PLAYERS i -TWO PLAYERS. Ponieważ CBM DOS V2.6 nie toleruje obecności na dyskietce dwóch plików o takiej samej nazwie, zmianę tytułów musimy dokonywać natychmiast po wykonaniu kopii typu FINAL. Jak wiadomo, tytuł dyskietki i nazwy programów system operacyjny zapisuje na $12 scieżce dyskietki. W sektorze $00 znajdziemy to co nas interesuje. Gdy mamy gotowe kopie, uruchamiamy jedną z nich, wyłączamy i załączamy VC1541 (bardzo ważne!) i przekładamy dyskietkę na stronę z oryginalną grą. Jeżeli wszystko wykonaliśmy poprawnie to po przejściu kilku poziomów gry powinna wystartować stacja dysków i dograć kolejny jej fragment. Teraz trzeba zająć się zatrzymaniem licznika energii. W tym właśnie celu wykonywaliśmy kopie, które uruchamiają dalszy ciąg gry. Jest spora szansa, że fragment programu z licznikiem błędów jest wgrywany tylko raz, co po jego odszukaniu i neutralizacji pozwoli mieć nadzieję na dotarcie do demona Calvraka, po przejściu 99 poziomów gry. RESET uruchomionej gry daje nam dostęp do programu. Jak zwykle przy licznikach zaczynamy od poszukiwań rozkazu SED.

Znajdujemy go w podprogramie JSR $19BC ale jego „wyłączenie" nie daje pożądanego efektu. Przywracamy programowi pierwotną postać, uruchamiamy i RESET-ujemy grę aby przyjrzeć się dokładniej otoczeniu JSR $19BC. Znajduje się on w podprogramie zaczynającym się od adresu $1988 i wywoływanym przez JMP $1988 z adresu $182D. Adres $182D możemy odszukać jako JSR $182D, występujący pod adresami $2D31 i $2D5D. Rutynowe „wyłączenie" w/w podprogramów także nie daje efektu. Analizujemy więc otoczenie adresu $2D31. Zawarty on jest w podprogramie zaczynającym się od adresu $2D1D. Znajduje się też w nim podprogram JSR $2D6A, którego „wyłączenie" powoduje co prawda zatrzymanie liczników, ale niestety pojawia się uprzykrzony napis GAME OVER. Mamy już jednak jakiś punkt zaczepienia, gdyż zatrzymanie liczników nie nastąpiło bez powodu. Musimy przeanalizować podprogram JSR $2D6A i jego otoczenie w aspekcie numerów komórek pamięci jakie są w nim wykorzystywane. Narzuca się konieczność sprawdzenia komórki $1E, używanej w rozkazach post-indeksowanych. Aby mogła ona być użyta jako licznik błędów, powinien być wcześniej ustawiony znacznik C rozkazem SEC, gdyż licznik odlicza w „dół". Może to być zrobione w dwóch wariantach:

```
1) SEC              2) LDA/$1E/,Y
   LDA/$1E/,Y          SEC
```

Przeszukujemy więc pamięć na występowanie sekwencji bajtów odpowiadających tym rozkazom i notujemy adresy ich występowania. Najbardziej „podejrzana" jest dobrze nam już znana konstrukcja licznika, którą odnajdujemy pod adresem $E1FO:

LDA/$1E/,Y ● SEC ● SBC $05 ● STA/$1E/,Y ● INY ● LDA_$1E/ /,Y ● SBC #$00 ● STA/$1E/,Y

Jej odszukanie na dyskietce przy pomocy programu Disk Searcher jest łatwe (przeszukujemy stronę dyskietki z dwoma kopiami!). Zastąpienie SBC $05 przez SBC #$00 daje wreszcie upragnioną „nieśmiertelność", gdyż tak jak mieliśmy nadzieję, raz zainicjowany licznik błędów już pozostaje w programie bez zmian. Być może Czytelnicy nie są zachwyceni sposobem prezentacji metody dochodzenia do „nieśmiertelności", a zwłaszcza niezbyt zrozumiałe może być powoływanie się na JSR, który jest w JSR, który... itd. Aby uprzedzić pytania chcę wyjaśnić, że jeszcze nikt nie nauczył się „włamań" tylko na podstawie literatury, nawet gdyby była najszczegółowsza. Nic nie jest w stanie zastąpić własnych doświadczeń przed monitorem i zdobywanej powoli umiejętności analizy programu, a także doświadczenia i rutyny. Dlatego też podaję tylko adresy pod którymi występują dane rozkazy lub podprogramy licząc na to, że Czytelnicy wgrają omawiany program i po RESET zajmą się samodzielnie jego analizą. Uwaga ta dotyczy wszystkich prezentowanych programów. Nawiasem mówiąc, wbrew pozorom, gra wcale nie jest łatwa do ukończenia pomimo posiadanej „nieśmiertelności". Niżej podpisany, po szczęśliwym wyborze drogi na 11 i uniknięciu nadmiaru bogactwa na 16, wpadł w pułapkę bez wyjścia na 23 poziomie. Na ponowne próby, jak zwykle, zabrakło czasu. Jednak nie wątpię, że będą tacy, którzy grę szczęśliwie ukończą.

PURPLE HEART

A teraz coś dla zwolenników strzelanin. Bajtkowe listy przebojów są jednoznaczne w tej kwestii — są to gry cieszące się największą popularnością. Może lepiej będzie gdy wstrzymam się od komentarzy... Stosunkowo niedawno rozpowszechniona w Polsce gra, powstała w 1988 r. Może ona zaspokoić potrzeby tych, którzy lubią strzelać do wszystkiego co się rusza. Ot, takie Commando, ale o nieporównywalnie ładniejszej grafice. Grać może 1 lub 2 graczy. Rutynowe próby wg metody „Commando" kończą się niepowodzeniem. Gdy zacząłem się zastanawiać co też tym razem za „dziwoląga" z licznikiem błędów wymyślił programista to przypomniałem sobie, że w wersji dla 1 gracza otrzymujemy 5 „żyć" a dla 2 graczy — po 6 „żyć". A może programista był na tyle leniwy, że te dwie 6-ki usytuował w sąsiadujących ze sobą komórkach pamięci, ładując je tam w sposób niejawny?! Po chwili monitor odszukuje, jako jedyny, adres $123A i zaraz potem stwierdza obecność w programie rozkazów DEC $123A i DEC $123B. Ich odszukanie na dyskietce i zastąpienie przez NOP-y lub LDA daje pożądany skutek. Teraz ukończenie gry to już tylko kwestia czasu i cierpliwości. Congratulations oraz Medal of Honour wieńczą Twoje wysiłki. Warto pamiętać, że zbliżona do przedstawionej metoda kontroli ilości błędów była już przeze mnie opisana w nr 5/90 miesięcznika Komputer, jako metoda zastosowana w grze „Atlantis". Za miesiąc pomyślimy o ułatwieniu życia zwolennikom symulacji lotu myśliwcem — SNOW STRIKE oraz kosmicznych strzelanin — MAGNETRON.

Atari XL/XE

Bruce Lee

Poszukujemy **DEC 38** i zamieniamy na **NOP**.
POKE offset+3917,234
POKE offset+3918,234.

(Łukasz Polak, Andrychów)

Cyrtabor

Zamienić **A9, 09, 85, 00** na **A9, FF, 85, 00** - 255 żyć.

(Jarek Starszak, Opole)

Green Beret (errata)

CE, CC, 60, A9, FF zamienić na **EA, EA, EA, A9, FF.**

(Paweł Koch, Świdnica)

Ninja Commando

Zamienić **A9, 02, 85, 6B** na **A9, 7F, 85, 6B** - daje 127 ludzików.

(Jarek Starszak, Opole)

The Goonies

DEC 4396 zamieniamy na **NOP.**
POKE offset+798,234,
POKE offset+799,234,
POKE offset+800,234,
POKE offset+11038,234,
POKE offset+11039,234 i
POKE offset+11040,234.
Poprawki wpisywać w drugiej części.

(Łukasz Polak, Andrychów)

ZX Spectrum

Astro Blaster -	27422,0:26396,255
Action Force II -	51454,52
ACE -	32506,0:32507,0:32508,0
AirWolf II -	53471,0
Ad Astra -	28591,0:28592,0:28593,0
Aliens -	31014,0:30738,0:34484,195
Amaroute -	46192,0
Amazon Women -	57590,183
Android -	52250,32
Arkanoid -	33702,0
Army Moves -	I - 54596,0; II - 53772,0
Athena -	50267,0:55268,61:51212,0
A.W.Monty -	42160,201:37002,0
Aquaius -	31055,0
Avenger -	27453,0
Adv. Pinball -	35237,0

Amstrad

(poprawki — Tomasz Stycz, Mikołów)

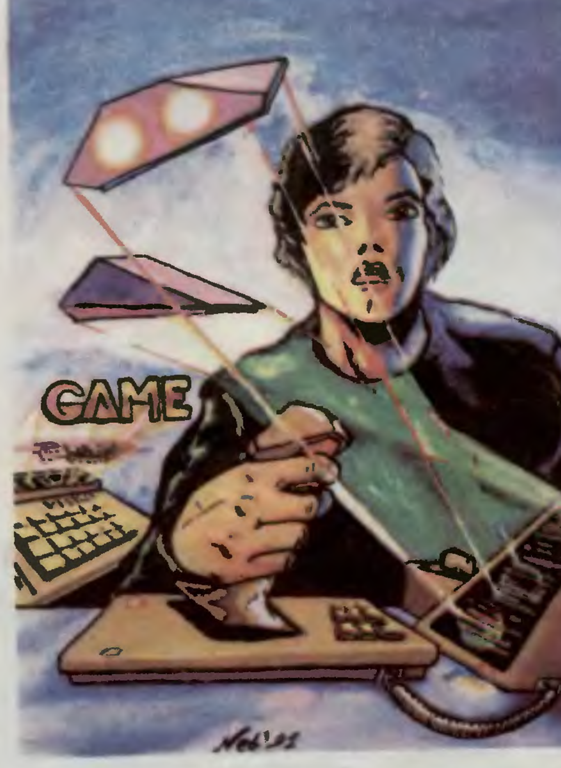
Ghosts'N Goblins

W loaderze zmienić linię 30 na:
30 LOAD "SCGHOST", &C0000:LOAD "CODE":POKE &50A8,0:CALL &8500

Manic Miner

Nowy loader:
10 OPENOUT"x": MEMORY 4079
20 CLS: LOAD "MANIC",&FF0
30 POKE &2DA9,0
40 CALL &FF0

SZTUKA GRANIA



Praktyczny poradnik dla początkujących i zaawansowanych. Granie — jest to intymny stosunek intelektualny z komputerem *, natomiast mianem graczy określa się wysublimowaną spośród użytkowników mikrokomputerów specyficzną subkulturę, ogarniającą swoją ideologią coraz szersze warstwy naszego społeczeństwa.

Opinie socjologów i pedagogów dotyczące szkodliwości społecznej ruchu są podzielone, mówi się o niekorzystnym wpływie fabuły niektórych gier na psychikę młodzieży, niewspółmierności liczby godzin spędzonych przy komputerze i czasu przeznaczonego na naukę, oraz wreszcie o fizycznej szkodliwości długotrwałego wpatrywania się w ekran, lecz głosy specjalistów o bardziej postępowych poglądach, jak choćby red. Marcina Przasnyskiego, cieszącego się zasłużoną reputacją uznanego i cenionego w kraju i za granicą fachowca d.s. gier każą mi przychylić się do teorii o znikomym zagrożeniu rosnącego zainteresowania grami. W związku z tym pragnę, w ramach akcji popularyzacji kultury grania, podzielić się z Czytelnikami garścią uwag na ten temat.

Zanim przejdziemy do omawiania problemów związanych z graniem, warto jeszcze wspomnieć o graczach, bardzo interesujących ze strony ich przekonań.

Światopogląd graczy wprowadza do ich życia element rywalizacji, walki o jak najlepsze wyniki punktowe w grach, co jest niezwykle korzystne z punktu wychowawczego, kształtuje bowiem charakter, wyrabia ambicję i chęć bycia najlepszym. Z drugiej strony stwarza on również stereotypy wyglądu — wszyscy gracze noszą jasne ubrania, które nie kontrastują z bladą na skutek braku kontaktu ze słońcem cerą.

Nie ma to jednak większego wpływu na kształt zagadnień związanych z samym graniem. Zatraciło ono dzisiaj charakter elitarny, klasowy. — na skutek znacznego spadku cen prawie każdego stać już na własny sprzęt, umożliwiający wejście do grona graczy.

Zazwyczaj każdy gracz ma jedną lub kilka ulubionych gier, z których korzystanie daje mu najwięcej przyjemności. Mimo to dla osiągnięcia pełnej satysfakcji nie należy kurczowo trzymać się ustalonych kanonów, lecz eksperymentować, uwzględniając własne gusta samemu narzucać nowe wzorce. Zawsze jednak powrót do starej i wypróbowanej gry może dać wiele radości.

Wraz ze wzrostem liczby graczy i stopnia ich informatycznego uświadomienia pojawiają się bariery. Nie wystarcza już byle jaki komputer i byle jaka „gierka" — dąży się do wyrafinowania, dającego maksimum efektu przy użyciu minimalnych środków. W takiej sytuacji muszą znaleźć się ci mniej zaradni, nie nadążający za resztą. A stąd już tylko mały krok do powstania przesądów i, co gorsza, kompleksów.

Jednym z najpowszechniejszych i najtrudniejszych do wyleczenia kompleksów jest *kompleks małego joysticka*. Jego podłoże jest czysto emocjonalne — szybki i gwałtowny rozwój techniki powoduje produkcję coraz bardziej czułych i coraz doskonalszych joysticków, których każda następna generacja ma większe rozmiary ze względu na większą ilość zamontowanej „elektroniki". Rynek jest lawinowo zasypywany coraz potężniejszymi joystickami, dającymi większe od poprzednich możliwości. Posiadanie małego joysticka starszej produkcji jest przyczyną poczucia niższości, mniejszej wartości, i prowadzi do powstania kompleksu. Ze względu na złożoność procesu leczenia i brak gwarancji sukcesu istnieją dwa sposoby pozbycia się kompleksu: nabycie nowego, większego joysticka, lub intensywny trening, mający na celu umożliwienie osiągania optymalnych efektów przy pomocy mniejszego od standardu joysticka.

Ostatnim i najważniejszym aspektem grania jest specyficzna więź psychiczno — emocjonalna, wytwarzająca się pomiędzy komputerem a jego właścicielem. Tu ludzie „z branży" są zgodni — najlepiej jest zachować wierność temu komputerowi, który był z nami od początku. Granie na nim da nam zdecydowanie więcej zadowolenia niż zmienianie modelu na doskonalszy co dwa tygodnie.

I w tym miejscu nadszedł chyba czas na zakończenie tego krótkiego poradnika. Jeżeli udało mi się wprowadzić Czytelnika w zagadnienia grania, zainteresować fenomenami i przekonać o jego wartościach — trud nie poszedł na marne. We współczesnym, wypranym z głębszych uczuć i wartości moralnych, wyobcowanym świecie, tylko dobra gra w pamięci kochanego komputera może dać chwilę ciepła i wytchnienia.

Master

* gryps ukradziony

SOS

Cały SOS z Bajtka zostaje przeniesiony do Top Secret! Zmieniliśmy też formułę waszych sygnałów ratunkowych na bardziej zwięzłą i przejrzystą. Prosimy o wstrzymanie się z nadsyłaniem SOS-ów aż do wyjścia następnego numeru, w którym opublikujemy specjalną kartę do SOS-owania.

Michał Kisielewski, ul. Wojska Polskiego 2/29, 05-500 Piaseczno. Atari 800 XL. Szuka ROBOCOP i PHANTOMAS, w zamian inne.
Michał Korytek, ul. XXV-lecia PRL 12c, Łódź. Atari XE Video Game System. Wymieni gry.
Michał Murawski, ul. Broniewskiego 3/49, 12-400 Łomża. Atari 65 XE. Wymieni gry.
Dariusz Wiśniewski, ul. Ciepła 3/33, 15-472 Białystok. Atari 800 XL, wersja kasetowa. Szuka wielu gier, odeśle po przegraniu.
Michał Łobodziński, os. Jana III Sobieskiego 12d/131, 60-688 Poznań. Atari 800 XL. Szuka opisów.
Michał Kita, ul. Karłowicza 2/7, Kielce. Atari 65 XE. Szuka pomocy w grze TIRES.
Maciej Czyżda, ul. Spychalskiego 21/2, 45-715 Opole, tel. 742-239. Atari XE. Nawiąże kontakt z posiadaczami Atari i wymieni gry.
Grzegorz Chyrz, ul. Szujskiego 1/15, 31-123 Kraków, tel. 33-55-41. Atari 800 XL. Wymieni gry i opisy.

SOS

Marek Mizgała, ul. Buczka 24/6, 42-300 Myszków. C-64 ze stacją. Nie wie, gdzie można kupić gry na kasetach i dyskietkach.
Marcin Mężykowski, ul. Rozłucka 14/19, 04-029 Warszawa. C-64 i C-128 ze stacją. Chce wymienić gry, instrukcje i inne.
Adam Zyszkowski, Strzyboga 1, 96-115 Kawęczyn. C-128, Prosi o pomoc w grze RAID OVER MOSCOW.
Leszek Schmidt, ul. Worcella 34/2, 42-200 Częstochowa. C-64. Ma mało gier, ale wiele problemów z grami, np. RAMBO.
Michał Urbańczyk, ul. Porzeczkowa 6, 21-300 Radzyń Podlaski. C+4. Proponuje wymianę gier.
Marcin Grześ, ul. Falista 22b/17, Gdynia, tel. 20-70-81. C-64. Chce się skontaktować z posiadaczami gier PEGASUS i ROCKET RANGER.
Arkadiusz Sząszor, ul. Rejtana 19, 83-110 Tczew. C-128 z magnetofonem. Prosi o spis gier sportowych.

SOS

Artur Chmielak, Zuławki 30, 82-113 Drewnica. C-64 z magnetofonem. Szuka gier.

NA SMUTNO

Tomasz Doroz, ul. Gagarina 26/142, 93-025 Łódź. Atari 65 XE. Szuka wielu gier w wersji kasetowej.
Andrzej Kotula, ul. Kosmowskiej 4/27, 42-200 Częstochowa. Atari 65 XE z magnetofonem. Chce wymienić gry.
Paweł Korkuć, ul. Chrobrego 28/20, 50-254 Wrocław. C+4. Szuka opisów.

SOS

Martin Janiec, ul. Wschodnia 5/21, 26-500 Szydłowiec, tel. 17-07-34. Spectrum+. Prosi o informacje na temat uruchomienia Ninja i Pegasus.
Piotr Kosiński, ul. Gagarina 28/30 m 4, 93-025 Łódź. Spectrum+ z magnetofonem. Ma kłopoty z niektórymi grami, szuka gier.
Marek Bojanowski, ul. Keniga 18/7, 02-495 Warszawa. Spectrum. Chce się porozumieć na temat gier Atari Pole, The Train, w zamian poprawki do innych gier.
Przemysław Peron, os. E. Plater 12E/8, 66-620 Gubin. Spectrum+. Prosi o wszelkie informacje na temat Spectrum.
Michał Burda, ul. Pięciolinii 8/32, 02-784 Warszawa tel. 641-78-58. Spectrum+. Szuka informacji na temat wielu gier.

SOS

Radek Mlakowski, ul. Metalowa 18, 87-800 Włocławek. Atari 130 XE. Szuka gier i instrukcji.
Maciej Grzeszczuk, ul. Trzech Budrysów 33/23, 02-381 Warszawa. Atari 65 XE. Prosi o pomoc w grze Preliminary Monty.
Sebastian Bugajski, ul. Dubois 93/71, 87-800 Włocławek. Atari 800 XE. Szuka różnych gier, w zamian inne.
Marcin Gałczyński, ul. Słowackiego 22A/12, 62-300 Września. Szuka różnych opisów.
Wojciech Olizorowicz, ul. Wałbrzyska 14a, 91-865 Łódź, tel. 57-11-23. Atari 65 XE z magnetofonem. Szuka wielu gier, w zamian inne.
Marcin Jaskólski, ul. Boh. Monte Cassino 21/22, 15-888 Białystok. Spectrum. Szuka gier, w zamian inne.
Andrzej Basiński, ul. Strażaka 8/61, 20-012 Lublin. Atari. W jaki sposób wpisuje się nieśmiertelności? W zamian gry i opisy.
Jakub Knawa, Nowa Huta, Centrum 8, bl. 1/16, 31-926 Kraków. Atari 65 XE. Szuka gier.
Maciej Gerowski, os. 700-lecia 2/27, 63-800 Gostyń, woj. Leszno. Atari 800 XL. Szuka wielu gier, zapłaci lub wymieni.
Michał Chaniewski, ul. Makuszyńskiego 5c/6, 81-595 Gdynia. Atari 65 XE. Szuka gry Barbarian, chciałby korespondować z posiadaczami Atari.
Artur Budziak, ul. Kołobrzeska 16/17, 85-904 Bydgoszcz. Atari 800 XL. Ma problemy z grą Universal Hero, szuka różnych opisów.
Mariusz Jachymczak, ul. Grodzka 26/13, 58-309 Wałbrzych. Atari 800 XL. W zamian za opis do gry Basil da inne opisy.



Dziwna postać w czarnym ubraniu przemknęła cichaczem ulicami Nowego Yorku. Ci z policjantów, którzy zdołali ją dostrzec nie zdążyli spisac testamentu. Inni dowiedzieli się dopiero poźniej.

Ninja znalazl wszystko co było mu potrzebne. Skompletował większość broni, odszukał manuskrypt oraz przedmioty niezbędne do kontynuowania misji. Napotkane przeszkody ominął ze znaną sobie dyskrecją i talentem.

W podziemiach nie czuł się dobrze. Po raz pierwszy miał do czynienia z tak bardzo ograniczonymi przestrzeniami. Tam nawet walczyło się inaczej. Zwierzęta też były jakieś inne, jakieś dziwne. Pająki, szczury, aligatory — przerażające w swojej odmienności do spotykanych dotąd zwierząt.

Nie były to jadnak rzeczy, ktore mogłyby powstrzymać ninja. Jego ruchy pozostały nadal perfekcyjne, umysł pracował na najwyższych obrotach.

Teraz potrzebuje już tylko drobnych wskazówek, co do postępowania na ostatnich trzech poziomach.

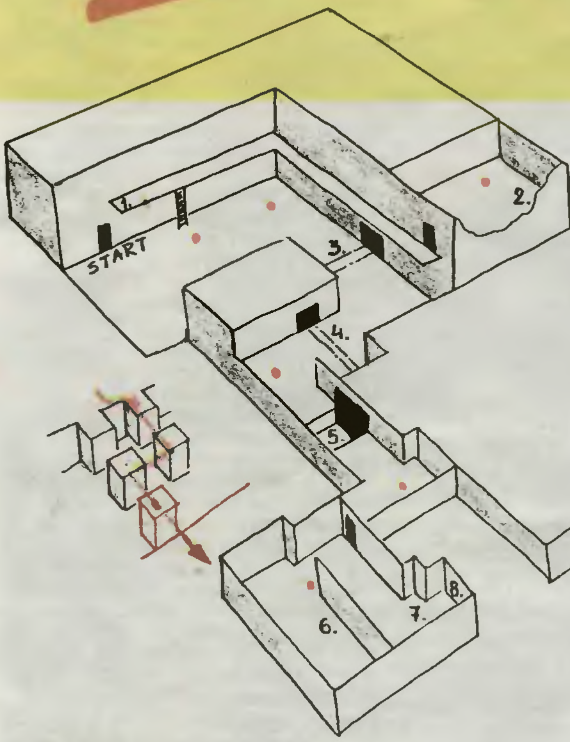
Luke



Firma: System 3
Rok produkcji: 1989
Komputer: Spectrum, Commodore, Atari ST, Amiga

LAST NINJA 2

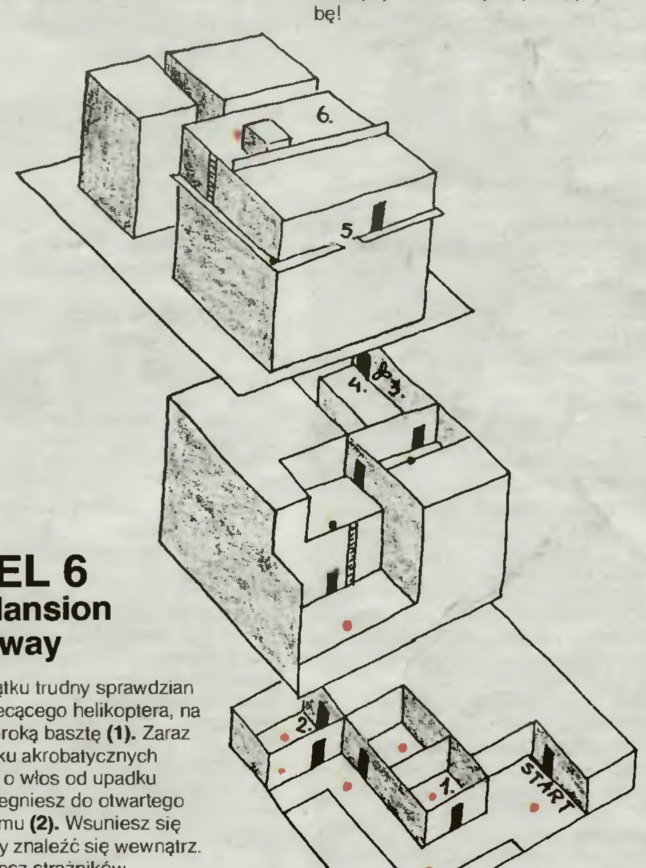




LEVEL 5
The Office Block

Już na początku uspokój strażnika i pobiegnij do pokoju obok. Tam na komputerze **(1)** sprawdź numer kodu i zapisz go na kartce. Teraz kilka szybkich ruchów i jesteś w pokoju szefa, pozornie bez wyjścia. Podejdź do stołu najbliżej górnej ściany i wciśnij przełącznik **(2).** Ukażą się tajne drzwi.

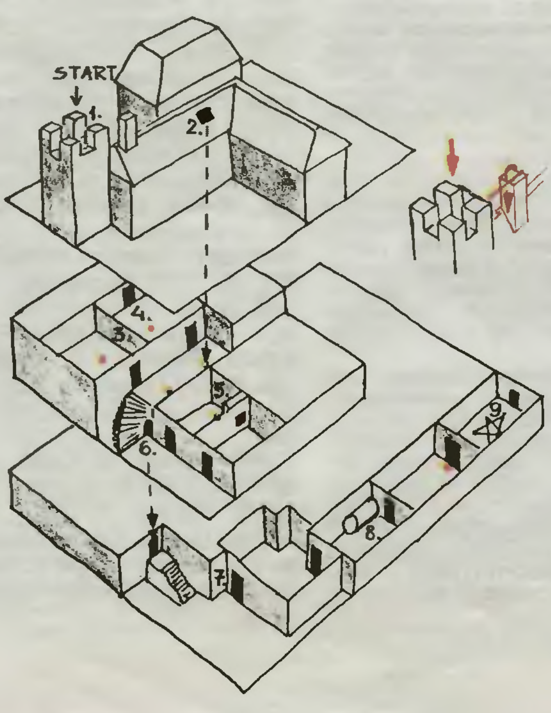
Pomknij drabinkami na górę, przeleź pokój i strażnika. Groźnie wyglądający wiatrak **(3)** nie będzie niebezpieczny, gdy podejdziesz do niego trzymając się ściany z joystickiem skierowanym w lewo. Gdy uda ci się przeżyć, dotknij kraty **(4)** — wyjdziesz na zewnątrz budynku. Tu, po kilku chwilach drogi i przeskoczeniu dziury na gzymsie **(5),** dotrzesz na dach wieżowca. Jedyną nadzieją jest poprawny skok na helikopter **(6).** Pamiętaj, że masz tylko jedną próbę!



LEVEL 4
The Basement

Znajdujesz się w magazynie, nad twoją głową widać płytowy chodnik. Wejdź na niego po drabinie (nie możesz używać w tym czasie żadnej broni) i pójdź w lewo Tam znajdziesz kartę magnetyczną **(1).** Następnie przejdź cały chodnik do góry, w prawo, wstępując do napotkanych drzwi. Zabij strażnika i weź udziec **(2).**

Cofnij się do drabinki, zejdź na dół i skieruj się do góry. Skręć w prawo. Przeskocz tory **(3),** uważając na jeżdżące wagoniki. Potem oczywiście w dół jak na to pozwala droga, uważając na tory pod wysokim napięciem **(4)** przeskoczyć! Pójdź w prawo, pomęcz się przechodząc wieżyczki **(5).** Stąd już prosto do laboratorium, gdzie płynem **(6)** zatrujesz udziec. Przyda on się do zabicia pantery **(7)** a to z kolei pozwoli ci podejść do drzwi **(8),** w których użyjesz kartę magnetyczną.



LEVEL 6
The Mansion Hideaway

Na początku trudny sprawdzian — skok z lecącego helikoptera, na niezbyt szeroką basztę **(1).** Zaraz po tym i kilku akrobatycznych wyczynach o włos od upadku w dół, pobiegniesz do otwartego okienka domu **(2).** Wsuniesz się do niego, by znaleźć się wewnątrz. Wyeliminujesz strażników, weźmiesz linę **(3)** i użyjesz jej w tajnym przejściu **(4). Pod żadnym pozorem nie wchodź na schody!**

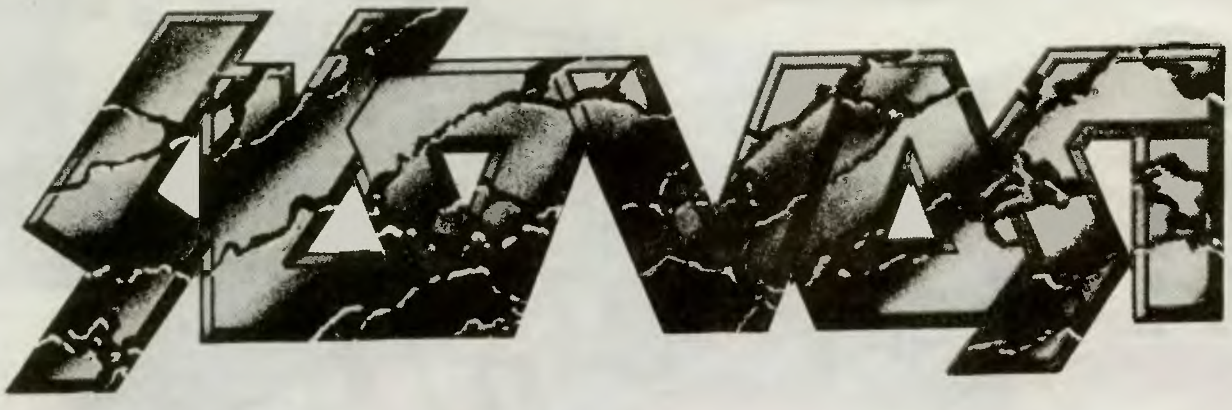
Nie będziesz siedział w kuchni, lecz pobiegniesz do sąsiadującego pokoju i wyłączysz alarm **(5).** Następnie, sekretnym wyjściem za palmą **(6)** dostaniesz się do dziwnego ogrodu-piwnicy. Zapalisz światło **(7),** pobiegniesz do kotła ziejącego parą **(8).** Chwila zastanowienia się, porusz dwie szuflady i już jesteś gotowy, do stoczenia końcowej walki.

LEVEL 7
The Finel Battle

Najpierw zapal pięć świec na krańcach czerwonej gwiazdy. Potem dotknij zasłony — ukaże się sejf **(9).** Otwórz go, używając kodu znalezionego wcześniej. Teraz weź Magiczne Oko. Wybiegnie Kunitoki ubrany w strój dający mu odporność na ciosy. Walcz z nim przy pomocy miecza.

Po kilkunastu celnych ciosach, które muszą być zadane na środku czerwonej gwiazdy, wróg zginie. A ty, jako zwycięzca po raz drugi już w swojej historii uklękniesz i pomodlisz się za swych braci ninja.

Luke & Pegaz ASS



Lektura waszych listów wymusiła konieczność usystematyzowania nazewnictwa w dziedzinie gier komputerowych (i nie tylko). Gdy brak wspólnego języka to po prostu trudno się dogadać w tak zdawało by się prozaicznej sprawie jak np. level i poziom to to samo czy też nie? Do dziś nie doszliśmy do tego co mieliście na myśli pisząc w ankiecie: ulubione gry — strategiczne. Czy to miały być wszelkie gry wymagające kombinowania czy rzeczywiście taka masa ludzi uwielbia Wojnę o Falklandy. Zdajemy sobie sprawę z niekompletności i ułomności poniższej „roboczej" listy dlatego też oczekujemy wszelkich uwag krytycznych na jej temat, oraz ewentualnych nowych lub poprawionych definicji.

1. *Mamy nadzieję, że niektóre z haseł poprawią czytelność Tipsów, i pomogą w ich pisaniu.*
2. *Są gry wymykające się wszelkim klasyfikacjom.*
3. *Potrzebne jest własne wyczucie i doświadczenie w klasyfikowaniu gier.*
4. *W niektórych grach może pojawiać się kilka wątków — jak ją wtedy zakwalifikować?*
5. *Często pojawiać się będzie słowo „zwykle", a dlaczego? Dlatego, że mało gier jest w 100% ideowo czystych.*
6. *Paru fachowców gdy zobaczy metody przybliżania wam zasad czytania języka angielskiego na pewno przewróci się w grobie, albo w telewizji.*

Nosimy się z zamiarem stworzenia słowniczka gwary (slangu) używanego przez graczy tu i ówdzie — więc jeśli TY lub TWÓJ KUMPEL ma jakieś fajne powiedzonko, oryginalnie spolszcza angielskie nazewnictwo to ***dajcie znać.***

Waldemar Nowak

adventure (czyt. adwenczer) — z ang.: przygoda, ryzyko. Specyficzny rodzaj gier polegający na rozwiązywaniu całego szeregu powiązanych logicznie ze sobą zagadek np. daj krukowi ser, ten otwierając dziób wypuści złoty klucz. Programy tego typu wymagają w 90% znajomości języka angielskiego, w 9% niemieckiego i w 1% polskiego lub innych. Z uwagi na formę rozróżnia się: *tekstowe* (Zork I — II), *tekstowe ilustrowane* gdzie obrazek stanowi uzupełnienie treści pisanej (Winnie The Pooth), *obrazowo-tekstowe* gdzie potrzebne przedmioty odnajduje się na rysunku i wskazuje cel użycia np. widać młotek i okno (podnieś młotek, użyj młotek z jednoczesnym wskazaniem na okno), (Operation Stealth, Tass Times), *animowane* (Indiana Jones III), *forma zubożona* gdzie po każdym zdaniu głównym ma się do wyboru kilka gotowych odpowiedzi (Western Games), *komik*s gdzie przebieg akcji bogato ilustrowany jest sekwencjami małych rysunków (Steve Keene Private Spy).

arcade (czyt. arkejd) — z ang. Gry z szybką akcją z gatunku bij-zabij, czy strzelaj do wszystkiego co się rusza. Mianem arcade często określa się gry należące do innych gatunków traktując je jako miano nadrzędne.

assembler (czyt. asembler) — z ang. język wewnętrzny procesora, w którym profesjonaliści zwykli pisać gry.

auto-fire (czyt. ałtofajer) — z ang. ogień automatyczny, ciągły. Powoduje strzelanie krótkimi/długimi seriami lub ogień ciągły. Długość trwania zależy od gry i od joysticka.

cartridge (czyt. kartridż) — z ang. moduł, ładunek w osłonie. Nazwa pudełka zawierającego nieco elektroniki, którego zadaniem jest rozszerzenie możliwości komputera lub zwiększenie komfortu pracy.

cheat mode (czyt. czit mołd) — z ang. oszustwo. Wprowadzane przez hackerów ułatwienia do gier zapewniające np. nieśmiertelność, nieskończoną liczbę bomb itd.

classic (czyt. klasik) — z ang. klasyczny. Miano nadawane grom, które przeszły do „klasyki" gatunku, stanowiły istotny krok w programowaniu gier i ich idea nie zestarzała się (Knight Lore).

coin-op (czyt. koin op) — z ang. wrzuć monetę. Nazwa ulicznych (salonowych) automatów do gier, słabo reprezentowana w Polsce (z nielicznymi wyjątkami) głównie przez starocie.

coin-op's (czyt. koin ops) — z ang. wrzutowce. Nazwa określająca programy będące przeniesieniem gier z automatów ulicznych gdzie zdobyły dużą popularność. Wersje komputerowe są zwykle uboższe we wszystko w stosunku do swych wyspecjalizowanych pierwowzorów (produkty firmy SEGA).

cursor (czyt. kursor) — z ang. kursor, karetka. Migający prostokąt na ekranie wskazujący gdzie aktualnie znajduje się użytkownik.

data (czyt. dejta) — z ang. dane.

datassette unit (czyt. dejtaset junit) — z ang. zewnętrzna pamięć kasetowa, magnetofon. Patrz →magnetofon.

dauerfeuer (czyt. dałerfojer) — z niem. ogień automatyczny, ciągły.

decathlon (czyt. dekatlon) — z ang. sportowy dziesięciobój. Nazwa rozciągnięta na wszelkie gry, w których np. jeden krok = raz joystickiem w lewo, prawo; im szybciej machasz tym szybciej idziesz.

define keys (czyt. defajn kis) — z ang. klawisze definiowalne. Nazwa ogólna dla klawiszy, którym można przypisać jakąś funkcję np. sterowanie ludzikiem, strzały.

demo, program demonstracyjny — krótki (???) program pisany w celu pokazania coraz to większych możliwości uzyskiwanych w dziedzinie muzyki, grafiki, animacji. Stanowić może jedną zamkniętą całość lub być fragmentem gry ukazującym jej atrakcyjność. Pisane są przez hackerów lub firmy softwareowe. Typowe dema to: muzyczne, graficzne, animacyjne, tekstowe i mieszane.

dia show (czyt. dija szoł) — z niem. diapozytyw = slajd, pokaz slajdów. Sekwencja screenów o treści dowolnej występujących po sobie, rodzaj demo.

DTP (czyt. desk top pabliszing) — z ang. gazeta na biurku. System działań prowadzący do powstania gazety, książki z pomocą specjalistycznego oprogramowania i komputera.

edycja tekstów — używanie komputera jako maszyny do pisania.

eroty-(ki) — programy usiłujące w mniej lub bardziej nieudany sposób naśladować naturę. Nazwa dotyczy też niektórych demosów.

ever green (czyt. ewer grin) — z ang. zawsze zielony. Miano nadawane programom, które z uwagi na atrakcyjność lub jakość wykonania cieszą się niesłabnącym powodzeniem od lat (Uridium).

fantasy (czyt. fantazy) — z agn. fantazja. Kierunek zajmujący się tworzenim dzieł, których akcja zwykle rozgrywa się w nieokreślonej przeszłości lub nietechnicznej przyszłości (James Pound).

file, gra fileowa (czyt. fajl, fajlowy) — z ang. plik, zbiór danych. Program zapisany w postaci jednego pliku (jeden kawałek) przystosowany do przenoszenia dysk/taśma, ładuje się do pamięci jednorazowo i nic nie dogrywa.

film, gra filmowa — pojęcie ogólne obejmujące wszelkie gry, których pierwowzorem był film lub książka (scenariusz) niezależnie od ich formy. Nieznajomość oryginału często bardzo utrudnia przejście przez grę lub je wręcz uniemożliwia.

fire (czyt. fajer) — z ang. ogień. Przycisk na joysticku lub jeden z klawiszy powodujący strzał.

firma wysyłkowa — zwykle jednoosobowa instytucja paserska czerpiąca zyski z handlu kradzionym oprogramowaniem lub tłumaczeniami instrukcji nie mająca zgody producenta lub autora.

floppy disk drive (czyt. flopy disk drajw) — z ang. stacja dysków elastycznych, patrz → stacja dysków.

freeze (czyt. friz) — z ang. zamrożenie. Opcja dostępna w niektórych cartridge'ach pozwalająca na zatrzymanie, zapamiętanie i zapis na dysk/taśmę gry w dowolnym miejscu, w celu jej dalszej kontynuacji od momentu przerwania. Bardzo przydatna w trudnych grach gdzie błąd = wszystko od początku.

fuel (czyt. fjuel) — z ang. paliwo, benzyna.

function keys (czyt. funkszyn kis) — z ang. klawisze funkcyjne. Klawisze o zdefiniowanym lub definiowalnym przeznaczeniu.

game (czyt. gejm) — z ang. gra.

gra — pojęcie trudno definiowalne. Oczekujemy na propozycje.

gracz — człowiek nieuleczalnie chory.

giełda — zalegalizowane miejsce nielegalnego obrotu kradzionym towarem, element folkloru polskiego.

hacker (czyt. haker) — z ang. rąbajło, łamacz. Człowiek zajmujący się głównie przerabianiem gier oryginalnych (niekopiowalnych) na kopiowalne, dołączający do nich Cheat Mode i własne Demo. Prawo zachodnie uważa hackera za przestępcę od momentu rozpoczęcia przez niego dalszej dystrybucji programu przynoszącej zysk jemu lub jego pośrednikom a nie producentowi, również posiadanie pirackich kopii jest karalne. Niektórzy hackerzy z uwagi na ich ogromną wiedzę bywają zapraszani przez firmy softwareowe do współpracy przy tworzeniu zabezpieczeń, programów demonstracyjnych i innych.

hacker polski — z nielicznymi „chlubnymi" wyjątkami jest idiotą posiadającym cartridge wyposażony w opcję freeze. Zwykle ma szumnie brzmiącą nazwę typu Blabla-Soft, nie ma pojęcia o assemblerze, zajmuje się „przerabianiem" wersji dyskowych na kasetowe, zdaje się nie zauważać problemów typu co zrobić w levelu 2, który wymaga przedmiotów z levelu 1 (The Last Ninja 2). Innym ulubionym zajęciem polskich hackerów jest zamiana oryginalnych tekstów w demosach na własne, podszywające się pod cudzą pracę. Wyjatkowo zdolni potrafią nawet dołączyć własne demo na początku programu. Tego typu hackerów należy uznać za folklor krajowy taki sam jak legalne giełdy i budki z piwem.

hall of fame (czyt. hol of fejm) — z ang. sala sławy. Miejsce w grze, gdzie wpisuje się swoje rekordy.

handlowo-kupieckie gry — marginalna gałąź wśród gier, najczęściej pochodzenia niemieckiego. Powolność akcji i nieatrakcyjność plastyczna (Vermeer) powoduje, że są one

SOS

Maciej Golec, ul. Zbożowa 1, 40-655 Katowice-Ochojec. Atari 130 XE z magnetofonem ZC-12. Szuka wielu opisów, w zamian inne.

Mariusz Synoś, ul. Szczęśliwa 15, 59-500 Złotoryja. Atari 800 XL. Szuka wielu gier, w zamian inne.

Bartosz Tomaszewski, ul. Pilotów 5D/2, 80-270 Gdańsk-Zaspa. Atari. Prosi o informacje o grze Draconus.

Artur Rynkiewicz, ul. Upalna 56/26, 15-668 Białystok. Atari z magnetofonem. Szuka wielu gier, w zamian inne.

Jacek Błażewicz, ul. Zubrzyckiego 2/8, 30-611 Kraków. Spectrum+. Szuka gier, wymieni.

Wojciech Galant, Hesseloegade 373 th. 2100 Kopenhaga, Dania. C64. Szuka różnych gier na dyskietkach i opisów; może odkupić.

Sylwia Billewicz, ul. Krasickiego 18a, 97-200 Tomaszów Maz. Atari 65 XE. Szuka informacji na temat kilku gier.

Marcin Pajdzik, ul. Kościuszki 19, 58-420 Lubawka. Amstrad CPC 464. Za grę Ninja oferuje inne.

Andrzej Goś, ul. Szybowcowa 24/10, 54-130 Wrocław. C64. Szuka wielu gier, w zamian 10 innych — wersja kasetowa.

poważne tylko przez wytrawnych koneserów strategów. Wątek kupiecki może też przewijać się w grach innego typu (Elite, Tai Pan).
hardware (czyt. hardłer) — z ang. sprzęt. Dotyczy wszelkiego rodzaju komputerów i technicznych dodatków do nich np. drukarka, modem.
heroic (czyt. heroik) — z ang. bohaterski. Nurt programów z silnie zarysowaną postacią głównego bohatera walczącego ze złem, mającego często swój pierwowzór książkowy lub komiksowy (Conan).
high score (czyt. haj skor) — z ang. wysoki wynik. Patrz → Hall of Fame
joystick (czyt. dżojstik) — z ang. przyjemność + pałka. Urządzenie ułatwiające grę, może być wyposażone w dodatkowe opcje takie jak: zegar czasu rzeczywistego, stoper, spowalniacz ruchu, auto-fire, kolorowe diody itd.
ksywa — pseudonim, przezwisko
labiryntówki, gry labiryntowe — często gry typu arcade, których akcja toczy się w urozmaiconych labiryntach poziomych (Platoon, Tarzan) lub pionowych (Jet Set Willy). Wymagają dobrej orientacji i pamięci przestrzennej lub map.
level (czyt. lewel) — z ang. etap, poziom, płaszczyzna. Etap gry tworzący pełny (logiczny) ciąg akcji na ekranie posiadający identyfikującą go nazwę, numer lub wyraźny początek i koniec. Zwykle bywa dogrywany z dysku/taśmy.
listing (czyt. listing) — wydrukowany na ekranie lub drukarce kod programu w jakimś języku programowania (Basic, Pascal). Listingi gier są zwykle bardzo długie i dochodzą do kilkuset stron maszynopisu.
LYNX — nazwa maszyny do gier.
magnetofon — przejaw małej zasobności finansowej społeczeństwa lub nieugiętości rodziców, jako element utrudniający rozwój osobowości powinien niezwłocznie zostać zastąpiony przez stację dysków.
modem — skrót od słów modulacja/demodulacja. Urządzenie do przesyłania danych za pomocą sieci telefonicznej.
moduł — patrz → cartridge
monitor — urządzenie podobne do telewizora, posiadające lepsze parametry obrazu.
monitor dyskowy — program do bezpośredniego oglądania zawartości dyskietki.
mouse (czyt. małs) — z ang. mysz. Urządzenie przydatne głównie w programach graficznych, będące na standardowym wyposażeniu niektórych komputerów. Służy do płynnego poruszania kursorem po ekranie.
nieśmiertelność — metoda oszukania programu tak by ułatwić sobie grę przez wprowadzenie zmienionego kodu lub inny chwyt.
Nintendo Entertainment System, NES (czyt. nintendo enterteinment system) — z ang. rozrywkowy system Nintendo. Nazwa maszyny do gier.
On/Off (czyt. on/of) — z ang. włączony/wyłączony.
option (czyt. opszyn) — z ang. możliwość wyboru, jeden z klawiszy funkcyjnych w Atari.
patologia — z greckiego nauka o przyczynach chorób, mechanizmach rozwoju i przebiegu, objawach i skutkach. Softpatologia polega na tworzeniu programów przeznaczonych do ciągłego przyciskania Fire (Commando Lybia).
PC Engine (czyt. pisi endżin) — maszyna do gier
pirat, piractwo — posiadacz i dystrybutor nielegalnych kopii programów.
planszowe gry — komputerowe wersje znanych planszowych gier takich jak: szachy, monopol, okręty, kółko i krzyżyk. Główną ich zaletą jest możliwość zastąpienia partnera przez komputer. Dla gier wymagających rzutu kostką ten typ gier wydaje się być nieporozumieniem.
playable demo (czyt. plejebl demo) — rodzaj zubożonej gry przeznaczonej na rynek w celach reklamowych.
player (czyt. plejer) — z ang. gracz, zawodnik. Opcja pozwalająca ustalić liczbę możliwych graczy, pozwala czasem zastąpić przeciwnika komputerem. Zwykle zawodnicy grają na przemian, w nielicznych wypadkach jednocześnie (Spy vs Spy), do rarytasów można zaliczyć programy gdzie para zawodników jest niezbędna do rozgrywki.
POKE — rozkaz pozwalający zmieniać zawartość komórek pamięci, użyteczny przy uzyskiwaniu nieśmiertelności.
press the long one (czyt. pres de long łan) — z ang. naciśnij długiego. Naciśnij spację.
program — wypociny programisty.
public domain (czyt. pablik domejn) — z ang. własność publiczna. Określenie na programy ogólnie dostępne, nie wymagające opłat licencyjnych za kopiowanie i używanie.
racing (czyt. rejsing) — z ang. wyścigi.
screen (czyt. skrin) — z ang. ekran. To co widać aktualnie na ekranie. Level może składać się z jednego (The Goonies) do kilkudziesięciu screenów.
SEGA (czyt. zega) — maszyna do gier.
shareware (czyt. szar łer) — z ang. towar wymienny, podzielny. Określenie programów, których twórcy zwykli podawać swój adres, na który można przysyłać pieniądze na dalszy rozwój programu lub jako wynik wdzięczności, za narzędzie ułatwiające życie.
sound (czyt. sałnd) — z ang. dźwięk
space (czyt. spejs) — z ang. przestrzeń, odstęp. Nazwa odstępu między znakami w tekście, nazwa klawisza „długiego".
stacja dysków — genialne urządzenie pozwalające na zaoszczędzenie czasu, miejsca i nerwów. Powinno bezwzględnie stanowić obowiązkowe wyposażenie komputera. Z nieznanych przyczyn mało rozpowszechnione w Polsce.
skill level (czyt. skil lewel) — z ang. poziom zręczności, umiejętności, trudności. Wielkość natężenia różnych utrudnień w grze, ustalany samodzielnie przez gracza lub narzucany przez program. Typowe stopnie trudności to: novice, practice, beginner — początkujący; meedium, average — średnio zaawansowany; good — dobry; expert, ace, profesional — bardzo dobry
software (czyt. softłer) — z ang. oprogramowanie
sport, gra sportowa — komputerowa implementacja jednej lub kilku istniejących dyscyplin sportowych. Wyróżnia się: olimpiady letnie, zimowe, światowe i inne; pojedyncze dyscypliny jak golf, piłka nożna, tenis, karate (IK +); nurt historyczny z turniejami rycerskimi, pojedynkami. Za gry sportowe uważa się tylko te gdzie zmagania i współzawodnictwo stanowią cel programu sam w sobie, a nie jest to tylko jeden z elementów (Last Ninja II).
sprite (czyt. sprajt) — z ang. duszek. Niewielki animowany fragment ekranu mogący być bohaterem gry lub przeszkadzająką.
strategia, gra strategiczna — zwykle gra planszowa (pozycyjna), polegająca na stanowisku własnej taktyki (strategii) dla rozwiązania zadania mającego wiele możliwych rozwiązań. Najczęściej fabuła oparta jest na historycznych konfliktach wojennych: Wietnam, Falklandy, II Wojna Światowa, Wojna Secesyjna.
strzelaniny — forma patologiczna, patrz → arcade, zręczność.
symulator, gra symylacyjna — program naśladujący „wiernie" działanie istniejących lub domniemanych urządzeń technicznych, pojazdów pozwalający na kontrolę ich i wykorzystanie zgodne z pierwotnym przeznaczeniem. Najczęściej spotykamy symulatory: samolotów, śmigłowców, okrętów (współczesnych i historycznych), łodzi podwodnych, pojazdów kosmicznych, samochodów.
tips & tricks (czyt. tips end triks) — z ang. wskazówki i sztuczki. Różne pomysły pozwalające wykorzystać przypadkowe błędy lub niedociągnięcia w programie dla własnych celów.
tools (czyt. tuls) — z ang. narzędzia. Określenie programów pomagających w codziennej obsłudze komputera, np. kopiery, monitory dyskowe.
Top Secret (czyt. top sikret) — z ang. ściśle tajne, tytuł najpopularniejszego czasopisma poświęconego grom komputerowym na wschód od Odry.
top ten (czyt. top ten) — z ang. najlepsza dziesiątka. Patrz → Hall of Fame.
unlimited lives (czyt. anlimited lajws) — z ang. nieskończona ilość żyć. Typowe pytanie zadawane przez program posiadając Cheat Mode.
użytki, programy użytkowe — wspólna nazwa dla wszelkich programów: muzycznych, graficznych, edytorów tekstu itd.
Y/N (czyt. jes/noł) — z ang. tak/nie.
zręczność, gra zręcznościowa — miano ogólne dla gier zbliżonych do arcade, które nie wymagają ciągłego strzelania. Wymagają perfekcyjnego opanowania joysticka (Nebulus, Bubble Bobble).

SUPERY

Z dniem dzisiejszym powołujemy do życia nową rubrykę pt. SUPERY czyli super-knoty, super-błędy, super-bzdury, super-bajery z waszych listów.
Naszym celem jest nie tylko obopólna radość, ale też zmuszenie was do większej staranności w tym, co robicie. Mylić się to rzecz ludzka, ale nie poprawić tego, to zbrodnia. Chcemy wychowywać super-elitę społeczeństwa, niepół mózgi do naciskania guzika FIRE-a. Zobaczcie sami, z kim przychodzi nam pracować. Pozostawiamy to bez komentarzy.

Ortografls — na niemieckiej klawiaturze chasło, róbryka, jóż, Burdel Dasz, Super Huye (to było na poważnie), tera ta gra stoi w szafie, telefon na drógiej stronie (oczywiście go nie było), posiadam kąpóter Atari, proszę o następójące nowości, gry są na kartriżu, oprucz was, wasze piszmo, zespuł red., przczymać FIRE, chiałbym oczymać, sznajper, kiosk RUH-u, przyślijcie mi POK-a, odpowieć listna, bez komentaży (jako żywo)

Nssz nowy tytuł — Top Sikret, Top Sekret, Top Sicret

Jakle msmy komputery — Comodore Komodore, Kommodore, Komodora, Sznajder, Spektrum, IBIEM. Spektra Wideo

Złote myśli — mam komodora na kasety, chcę odpowiedzi w TS (a my nie chcemy i co nam zrobisz, bońku jeden), musicie odpisać (a jak nie to co?), wchodzę do montezumy i krążę w kółko, proszę o korespondencję (a w liście samo bla bla bla), proszę o nieśmiertelność do gier ... (bez podanego adresu i typu komputera), jeśli można to proszę o programy na różne gry, w zamian za nagranie kasety oferuję moją siostrę i wdzięczność przez trzy miesiące, co to jest listing, czy możecie razem z opisami gier publikować ich listingi (na specjalne życzenie czytelnika najbliższe 6 numerów TS poświęcimy w całości na listing Test Drive II), mam od soboty komputer i nie umiem nawet programować — pomóżcie, czy byście mogli przetłumaczyć grę ROBBO z Atari na C-64, proszę o napisanie na czym polega różnica pomiędzy tą grą na Atari i na C-64, jeśli zechcecie mi ją przysłać tę grę to przyślę kasetę, czy posiadacie Test Drive II (a jeżeli tak to co?), co jest po 7-ym etapie (H.G.W.), pragnę byście przysłali mi katalog (czego?),

Bajsry — określenia na czarną listę: niewybuchy, kity, syfy, śmieci, kicze
— jak zacząć list do TS (przykłady): Cześć Najemnicy, Do Kwatery Głównej, Siema Sadyści, Do Gazu z Tym Złomem, Przed Przeczytaniem Spalić, Drodzy Mordercy, Cześć Tajniacy, Wysłannicy Playlandu,
— jak zakończyć: Życzę Unlimited Lives,
— inne: gracz=gram, szop+kiosk=szopka, Batman=batgra,

Cytaty (dla dobra autorów, cytaty są anonimowe):

Interesuję się komputerem (jednym?). W pierwszym numerze znalazłem ankietę. Zaciekawiło mnie to. Więc wypełniłem i wysłałem do was. Proszę o szybką odpowiedź listną lub w TS (właśnie odpowiedzieliśmy)

PS. Pozdrowienia dla Luke'a. Niech mu Bozia wynagrodzi za: F-18...

Chciałbym prosić, żebyście przysłali mi gry: TUNNELS OF ARMAGEDDON, ..., PHANTASIE (patrz TS 1). Zapłacę przy odbiorze programów. Wszystkie te programy na komputer AMIGA 500. Jeżeli nie możecie mi ich przysłać to podajcie mi firmę, która je ma. Jeśli nie macie adresu firmy, to podajcie listing na te gry (patrz „Złote Myśli).

Jestem początkującym sadystą. Komputera używam do odrabinia zadań, hackingu na własne potrzeby, lubię też sobie pograć lub porysować. Piszę też trochę własnych programów. Moja mama na widok komputera dostaje torsji, więc staram się obrzydzić jej go jeszcze bardziej. Oczywiście jestem, zidiociałym, fanatycznym, kopniętym graczem. Kocham krew, strzelanie i labirynty, (a my kochamy cię).

Kupiłem na giełdzie komputerowej kasetę z programami kopiującymi. Po wgraniu kawałka programu wyskakuje komunikat: Program ładować przez START i OPTION. Nie wiem, co w tym momencie zrobić (o Boże!!!).

Gdy próbuję wpisać program, komputer oznajmia mnie o błędzie, chociaż go nie popełniłem. Zauważyłem, że ten błąd to zero. W komputerze Commodore nie ma zera, jest tylko O i zero przekreślone. Bardzo proszę o wiadomość (jedenasty od lewej).

Więcej dynamiki. TS blado wypada w porównaniu z pismem amerykańskich fanów video-gier NINTENDO POWER. Tam zamieszcza się nawet (!!!) wypowiedzi członków rodzin fanów wraz ze zdjęciami ulubionych czworonogów... (współczujemy redakcji NINTENDO POWER, że nie mają już o czym pisać...)

(Raport z zamówionego przez redakcję przesłuchania brata o wyższości Atari nad Commodorem): 1. Commodore ma więcej pamięci ROM niż Atari, 2. Atari ma więcej kolorów, 3. Atari ma większą popularność w Polsce, 4. w Polsce łatwiej zdobyć programy na Atari niż na Commodore. A co do wywiadu, obrzydzenie mnie brało, że musiałem tyle razy pisać wyraz COMMODORE.

Czy jakaś firma może wymyślić programy (może i może...) na trzycalową stację na Amstrada PCP 6128 (może chodziło ci o CPC 6128?).

Uwaga! Ogłaszamy nieustający konkurs na NAJFAJNIEJSZE PRZEKRĘCENIE TYTUŁU GRY, na SUPERA MIESIĄCA. Zależy nam na świadomych przekrętach a nie na wynikach waszego niechlujstwa. Nasze pierwsze propozycje: Świniobij (Shinobi) i RoboChłop (Robocop). Pierwszą nagrodą w najbliższym notowaniu jest obrzydliwy cartridge do Atari z grą GATO, ufundowany przez Brømbę (trombę). Zastrzegamy sobie prawo do nieprzyznania nagrody w przypadku dennych pomysłów.

to tylko wierzchołek góry lodowej!

THE GOONIES



Trafiła ostatnio w moje ręce kaseta video z filmem Stevena Spielberga **The Goonies**. Mając niejaki pogląd na jego filmy, które z zasady lubię (a kto ich nie lubi?) spodziewałem się od pierwszych chwil czegoś niezwykłego, czegoś super.

I nie zawiodłem się. Film ogląda się doskonale, obfituje w sceny, których realizacja musiała kosztować kupę forsy. Prawdopodobnie nawet taką kupę trudno sobie wyobrazić. Dzięki solidnej pracy reżysera filmu Richarda Donnera powstał obraz pełen gagów, szkieletów, pułapek o nieprawdopodobnej komplikacji i dzieciaków.

Zatrzymajmy się na chwilę przy tych ostatnich, bowiem to one są głównymi bohaterami filmu. **Mikey** — mózg wyprawy cierpiący na galopującą alergię **Mooth** — hiszpańskojęzyczny poliglota zwany Jadaczką; **Data** — Chińczyk obwieszony wytworami swojej wyobraźni, takimi jak np. szczęki ratunkowe czy mechaniczna pięść. Zwany złośliwie przez kolegów „Zero Zero Skośnooki" (007 James Bond sic.); **Chunk** — powszechnie znany jako Gruby, patologiczny przypadek manii prześladowczej pizzy z papryką i lodów czekoladowych. Oprócz nich występuje jeszcze kilka pomniejszych postaci: brat **Mikeya**, dwie dziewczyny **Andy** i **Stef**, z czego mini spódniczka jednej jest chyba całym uzasadnieniem pojawiania się jej na planie. Konkurencję dzieciaków stanowi **Gang Fratellich**, któremu przewodzi mało atrakcyjna, wielkoręczna **Mamusia**. Na koniec bezwzględnie należy wspomnieć o ostatniej postaci jaką jest nieudane dziecko **Mamy Fratelli** czyli **Sloth** (podobno został on w dzieciństwie parę razy upuszczony na podłogę).



Akcja filmu rozgrywa się gdzieś w Ameryce na nieciekawym nadbrzeżnym osiedlu mieszkaniowym. Paru facetów postanawia zbudować tam pola golfowe. Paczka kumpli zwanych **Goonies** zaczyna sprzątać dom przed przeprowadzką. Na strychu znajdują kolekcję różnych staroci. Odkrywają tam między innymi XVIII-to wieczną mapę, z zaznaczonym miejscem ukrycia skarbu należącego do pirata o wdzięcznym imieniu **One Eye Willy** (Jednooki Willy). Chłopcy postanawiają odnaleźć skarb i wykupić swoje domy aby móc pisać klasówki w tej samej szkole !!!. Po ucieczce z domu odnajdują miejsce, gdzie powinno znajdować się wejście do podziemi. Jest to stara sezonowa knajpa a w niej kryjówka **Gangu Fratellich**.

W tym miejscu zaczyna się gra Scotta Spanburga, wyprodukowana przez firmę Data-Soft. Nie muszę chyba dodawać, że w pięć minut po przewinięciu taśmy miałem już przed sobą bardzo zakurzoną dyskietkę, pamiętającą chyba początki mojego komputera. Spotkało mnie miłe rozczarowanie, bowiem gra jest niebywale zbliżona do oryginału co się w tej branży rzadko zdarza. Powracając jednak do tematu, gra mimo muzealnego wieku (wyprodukowano ją w 1985), posiada zupełnie przyzwoitą grafikę pozwalającą nawet odróżniać poszczególne postacie. Jedynie dźwięk powoduje złuszczanie się tynku ze ścian, co też jest zgodne z filmem gdzie przez cały czas wszyscy krzyczą i po pół-godzinnym oglądaniu zaczyna być to lekko denerwujące (a może właśnie o to chodziło producentom).



Streszczając dalej film i grę. Kolejność poziomów/scen jest identyczna, zbieżność bardzo duża (np. słój z wodą który należy przewrócić, by zalać ogień w kominku) lub symboliczna (uruchomienie maszyny do robienia fałszywych pięćdziesięcio-dolarówek w celu wywabienia Mamuśki z domu). Tak więc kolejno trafiamy do baru gdzie przez kominek przedostajemy się do podziemi, w których biegną rury wodociągowe. Następnie przychodzi kolej na spadające kamienie (w grze jedynie unoszą się i opadają), dalej nietoperze, podziemia zalane wodą z fontanny i klucz. Teraz mały labiryncik z czaszką, następnie organy gdzie każdy dźwięk powoduje zniknięcie fragmentu podłogi. A stamtąd już tylko krok do szaleńczego zjazdu wprost do żaglowca. Jeszcze chwila i możemy przeczytać, że **teraz możesz nazywać się prawdziwym Goonies**.

Na koniec kilka uwag. Przez większość gry poruszasz się parą **Chunk/Sloth** gdzie **Gruby** nisko podskakuje, a **Sloth** jest silniejszy i **Mama Fratelii** nie reaguje na niego tak agresywnie. Stara jest bardzo pazerna, co ułatwia przejście Domu i Statku. Obaj gracze zawsze muszą ze sobą współpracować, co przydaje dodatkowych emocji (jeżeli lubisz ten rodzaj zabawy to polecam Castles of Dr. Creeps).

Moim zdaniem warto poświęcić 110 min. na film, i nieco więcej na grę, a jeżeli się zawiedziesz ... no cóż ... To nie czytaj następnej recenzji.

Waldi

Firma: DataSoft
Rok produkcji: 1985
Komputer: Atari XL/XE, Commodore, Spectrum

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Ach ... ten **Harrison Ford** jęczą panienki wychodząc z kina po ostatnim seansie.

Ach... te panienki jęczą chłopcy wychodząc z ostatnich rzędów. Tak można w skrócie opisać wrażenia po obejrzeniu trzeciego wcielenia Indiany, u którego boku tym razem pojawia się ojciec Dr. Henry Jones (**Sean Connery**), gustujący w tym samym typie kobiet co syn.

Film okazał się kolejnym strzałem w dziesiątkę w reżyserskiej karierze **Stevena Spielberga**, któremu dzielnie sekundował **John Williams** tworząc wspaniałą ścieżkę dźwiękową (papa papa pa papa pa). Dołożenie jeszcze do tego koktailu nazwiska **Georga Lucasa**, twórcy całej historyjki dopełnia szali zwycięstwa.

Podobnie jak Batman, Indy zapłodnił umysły twórców z paru dziedzin sztuki, co zaowocowało książkami (na zachodzie), komiksami (jeden nawet w Polsce) i grami komputerowymi. Piszę grami ponieważ w chwili obecnej znam co najmniej dwie: **Indiana Jones end the Last Crusade** na ośmio/szesnastobitowce typu arcade, oraz **Indiana Jones Adventure Game** na Amigę, ST, IBM.

Pierwsza z gier, choć całkiem niezła, wydaje się dość swobodnie traktować oryginał. Z całej bogatej fabuły wyrywa jedynie cztery wątki, nie będące powiązane ze sobą w jakiś klarowny logiczny sposób, które na domiar złego, nie są reprezentatywne dla całości.

Level 1 The Cross of Coronado (Jaskinia/Pociąg) — z jednej liny i jednej jaskini rozrósł się do rozmiarów pokaźnego labiryntu (patrz **Bajtek IV 11/12 1990**).

Level 2 The Ascent of Castle Brunwald (Zamek) — największe podobieństwo daje się zauważyć w malowaniu okiennic w ukośne paski. Reszta delikatnie mówiąc jest zmyślona.

Level 3 On Board the Zeppelin (Sterowiec) — mógłby być grą samą w sobie. Z uwagi na odruch wymiotny powodowany falowaniem obrazu nie zaleca się go osobom cierpiącym na chorobę morską.

Level 4 The Holy Grail (Bieg po Świętego Graala) — przypomina bardziej wyścigi na czas niż rozwiązywanie tajemnic wieczności.

Co by jednak złego nie powiedzieć o poszanowaniu fabuły wymyślonej przez **Lucasa**, to sama gra jest naprawdę niezła, i wyprodukowana na całkiem wysokim poziomie.

Adventurowy Indiana Jones III to już całkiem inna historia. Naczelny katował go przez ostatnie pół roku, niedojadając kolacji i śniadań. Swój sukces w grze opłacił potem przymusowym tygodniowym pobytem w Zakopanem. Jak sam zwykł mówić o sobie, **nie jestem rasowym graczem bowiem nigdy nie ładuję dwa razy tej samej gry bez wcześniejszego zrobienia do niej nieśmiertelności** (patrz TS 2 str. 31). A Adventury? No ... jeszcze się taki nie narodził, co by wymyślił **POKE** na ten rodzaj gier.

Program pozbawia nas początkowych sekwencji filmu, gdzie młody **Indiana** próbuje zdobyć **Krzyż Coronady**, i jeszcze kilku pomniejszych epizodów. Rekompensatą za to jest kawał uczciwej pracy programistycznej. W jej wyniku powstał wspaniały adwenture, o skomplikowanej fabule, którego przejście bez ściągawki (czyt. obejrzenia filmu) wymaga prawdziwego mistrzostwa (a **ON** mówi, że nie jest prawdziwym graczem). Wszystkie najważniejsze fragmenty obrazu mają swoje komputerowe odpowiedniki. Wierność ich odtworzenia jest tak duża, że niejednokrotnie, pamiętając film, wystarczy poszukać konkretnego przedmiotu, użyć go w ten sam sposób i wszystko mamy załatwione.

Ale czy zawsze? Na to pytanie jeszcze nie pora odpowiadać. Na razie dajemy fory wielbicielom adventurów, później **opublikujemy ściągą z Indiany**.

Srrruuuu — tym optymistycznym trzaśnięciem z bicza, żegnam Was.

Waldi

Firma — Ocean/Lucas film
Rok produkcji: 1990
Komputer: wszystkie

zdjęcia dzięki uprzejmości Firmy ITI

VIDEO

DO PODUSZKI

Pulchniutki i wyglądający z pozoru niezwykle sympatycznie kot Garfield, jest bohaterem angielskiej serii komiksów o tym samym tytule. Marzą o kilku chwilach szczęścia z nim wszystkie prawie kotki, oraz wiele, wiele dzieci na świecie. A on? On sobie spokojnie żyje w swoim domku. Rzadko z niego wychyla swój wielgachny nos, a jak już tylko to zrobi, to na pewno spotka go jakaś dziwna przygoda.

GARFIELD garFIELD

Garfield różni się stanowczo od różnych innych kotów. Co bowiem robi taki zwykły przedstawiciel tego szlachetnego rodu, gdy ujrzy nagle malutką mysz, przemykającą chyłkiem między fotelami? Nie, nie macie racji — taki kot wcale za nią nie skoczy. Będzie udawał cwaniaka, długo myślał i zastanawiał się, od której strony ją podejść. Tylko, że dureń ten ani się obejrzy, a mysz już beszczelnie wejdzie do nory.

Nasz bohater nie da się tak jednak zrobić w balona. Rozpocznie szaleńczy pościg, w którym wygrany ujawni się dopiero na pogrzebie przegranego. Jest to bardzo wesołe, gdy zgłupiały kompletnie Garfield, z wywieszonym jęzorem, błyszczącymi oczyma, leci na złamanie karku za czymś, co ledwo widać. I na dodatek poobija się przy tym, posiniaczy i celu nie osiągnie (kogo by ścigał w następnym komiksie?).

To jest fajny pomysł. Garfield jest zupełnie nieobliczalny. Nigdy nie wiadomo co mu strzeli do głowy, więc tym samym nigdy nie powinien się znudzić. A na pewno nie graczom komputerowym, którzy nie tak dawno uraczeni zostali komputerową wersją tego wesołego kota.

Znajdujemy się tam w rodowym domku, a wokół nas tyle zadziwiających rzeczy, że głowa mała. Chciałoby się położyć na kanapie lub na parapecie i odpocząć przy przyjemnych dźwiękach dobiegających z telewizora. Aż tu nagle słychać skowyt i do pokoju wpada strasznie przystojny pies. I co tu z takim robić? Najlepiej kopnąć go mocno w tyłek, to się okaże czego tu naprawdę chce. Lepiej wiedzieć od razu niż potem ranę tydzień lizać — słusznie zauważa Garfield.

Co jeszcze ciekawego was spotka już nie zdradzę. Wystarczy przejść się po domku, ogrodzie i piwnicy. Znalezione przedmioty trzeba dokładnie obejrzeć, ale niekoniecznie od razu brać. Za dużo przecież i tak nie uniesiesz, jesteś tylko średnim kotkiem, który nawet nigdy nie pakował na siłowni!

Założę się, że dużo przyjemności sprawi wam rozgryzanie, do czego służy pompa w ogrodzie, kubełek z piwnicy czy łopatka. Zapewniam, że to n i e j e s t t r u d n e! Sam osobiście grę skończyłem, do czego bez bicia się przyznaję.

Ach, byłbym zapomniał. Garfield przesyła wam dużo uśmiechów i obiecuje, że już wkrótce pojawi się znowu. Chyba nas nie oszukuje, choć nigdy nie wiadomo. Krętacz z niego straszny...

Luke

Rok produkcji: 1987
Komputer:
Spectrum,
Commodore,
Atari XL,
Amstrad,
Atari ST



High Score

Zaczynają się krystalizować ramy naszej zabawy:

— w przypadku nadejścia kilku rekordów jednocześnie podajemy max. **trzy pierwsze pozycje**

— w kolejnych notowaniach podajemy **tylko wyniki lepsze od poprzedniego najlepszego**

— chcielibyśmy uniknąć sytuacji, w której TS zamieni się w książkę telefoniczną. Dlatego mamy małą prośbę: **wiemy, że są tysiące gier i każdy bez problemu odnajdzie w kolekcji jakieś Pici Polo (bzdet), na którym zdobędzie 10 pkt. Nie oto chodzi** — High Score **to rubryka dla najlepszych a nie przegląd światowej produkcji software'owej. Ograniczenie się np. do nowości, albo nie będzie miejsca na opisy, mapy, tipsy itd.**

— starajcie się przysyłać nie więcej niż trzy propozycje jednocześnie

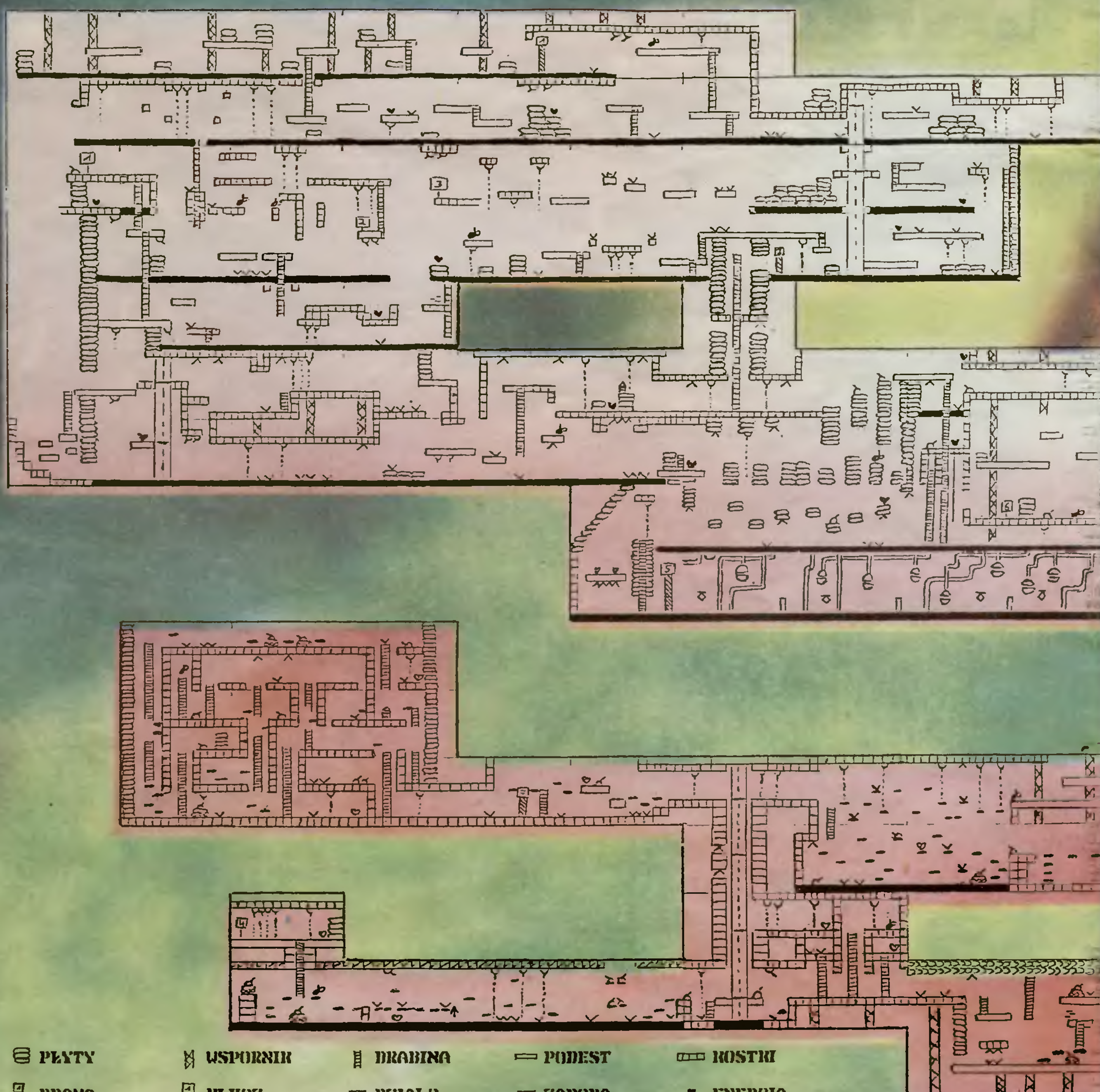
— piszcie je **w kolejności alfabetycznej i poprawnie!!!**

— zapomnijcie o podawaniu wyników przybliżonych i nie podpisanych

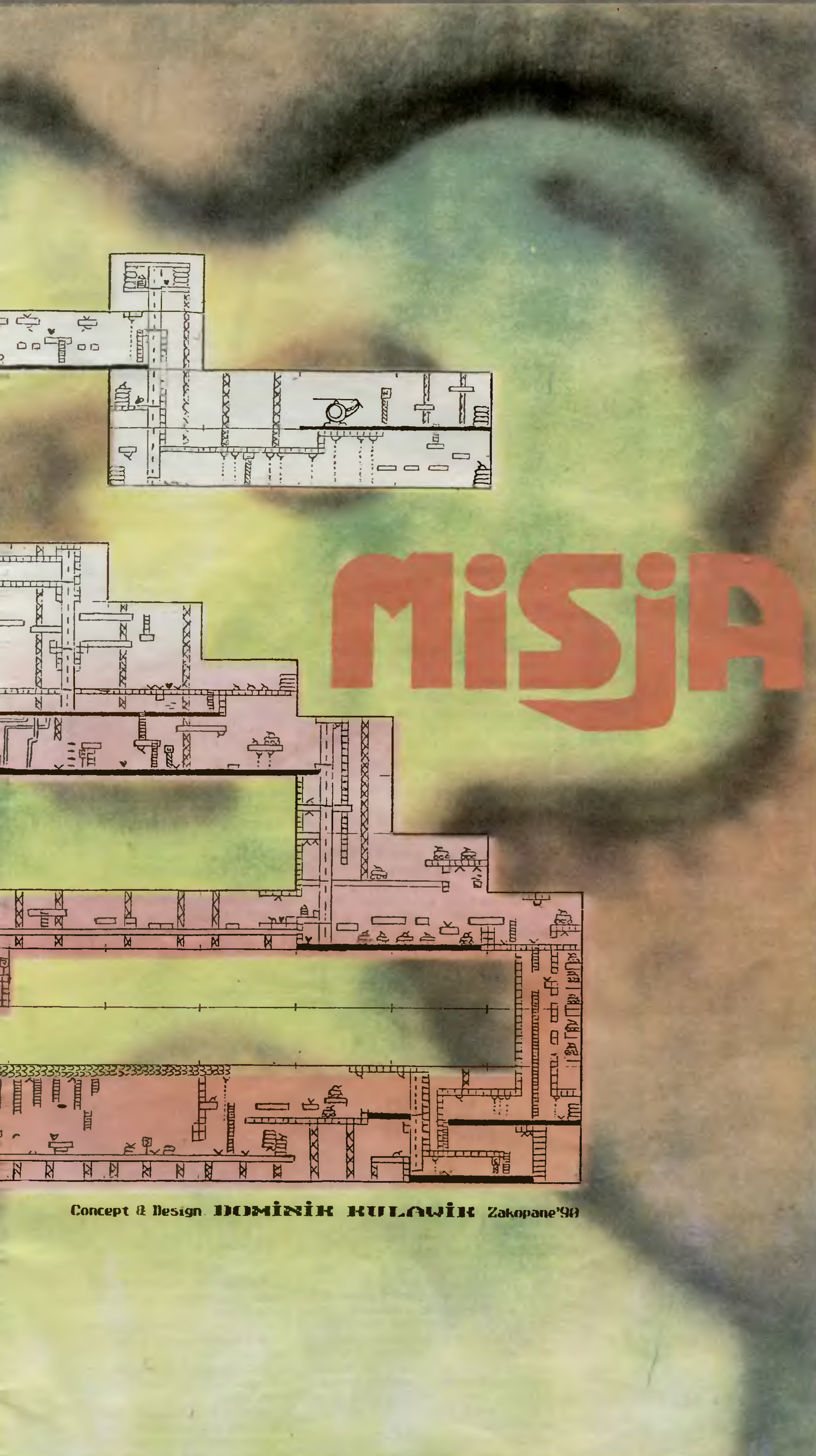
— **redakcja uprasza Rodziców o nie przeszkadzanie w biciu rekordów.**

Żółw

Ace II	3170	Krakatoa
Action Force II	973365 (26 plansza)	Robert Tarnawski
Action Force II	283400 (20 plansza)	Maciek Szatański
After Burner	7850780 (158 samolotów)	Bartek
Arax	150000	brat Kroczek
Arena 3000	1125750	Rafał
Arkanoid	603010	Rafał Pydziński
Arkanoid	188400	Tomasz Stycz
Arkanoid	1-1248140	
	2-1159830	
	3-1134210 (IBM)	Wojtek Gieniec
Arkanoid III	42800	Paweł Lesniak
Arkanoid IV	105000	Leszek Czerwiec
Arnhem	5 scenariuszy,	
	całkowite zwycięstwo	Janusz Giedrowicz
Asterix	51000	Konrad Kunicki
Bilbo	355140	Silver-Soft
Bilbo	240650	Paweł Bartoń
Black Monks	152200	Dawid Mróz
Blue Max	3190	Tomek Zumbrzycki
Bomb Jack	416100	Tomasz Stycz
Bomb Jack II	120280	Sebastian Wróblewski
Bomb Jack II	167000	Game Boy-Strus
Bob'n Rumble	47505	Jaromir Król
Bruce Lee	127900	Tomek Bezpalko
Bruce Lee	118625	Rafał
Bubble Bobble	346200	Maciek Holz
Bubble Bobble	984730	Szczypior
Bubble Bobble	310230	Sebastian
Boulder Dash I	56454	Janusz Giedrowicz
California Games	12940 (BMX)	Paweł Laidler
Captain Cosmic	1-1090800	
	2-624000 (IBM)	Wojtek Gieniec
Card Sharks	1110 dolarów (poker)	Paweł Laidler
Chop Suei	128350	brat Kroczek
Chop Svey	126340	Ernest Berdzyński
Chuckie Egg	187000	Raduś P
Chuckie Egg II	80425	Romek Masztalerz
Cobra Stalone	37100	Sebastian Wroblewski
Cobra Super	29800	brat Kroczek
Commando	449700	Michał Wrona
Commando	230760	Krakatoa
Commando	186050	Gandalf
Crazy Cars	9453100	Maniac Of Jarre
Death Chase	115000 (15 noc)	Leszek Czerwiec
Death Race	72156	A.P
Dig Dug	389410	Miłosz Sosnowski
Divested Bell	1000700	Marcin Flegier
Draconus	36900	Rafał Pydziński
Draconus	35150	Rafał
Draconus	27300	Maciek
Drop Zone	35000	Mały
Duotris	76935	Sebastian
Enduro Race	1423250 (level 4)	Sebastian Kosiba
Espiral	97140	Darek Kroczek
Exolon	106800 (59 zone)	Mariusz Duka
Exolon	104105	Roman Gaca
Exolon	81700	Tomasz Stycz
Exploding Fist	176400 (10 dan)	Tomek Szukczynski
Exploding Fist	64200	Gandalf
Exploding Fist	17600	Marcin Kadłubowski
Exploding Fist II	40400	Romek Masztalerz
Expres Raider	87230	Paweł Pasamonik
Fist +	131850	Lubomir Stasiak
Fist +	13670	Jacek Szlachta
Flak	66500	Michał Słaby
Flak	42600	Mateusz Świątecki
Flak	23000	Jakub P.
Flying Shark	142690	Gandalf
Flying Shark	128150	Sebastian Wróblewski
Flying Shark	121160 (level 2)	Marek Jankowski
Flying Shark	9450	Piotr Gutkowski
Fuck Soft	2400	Dawid Mróz
Game Over II	99900	Miłosz Sosnowski
Garfield	5100	Dawid Mróz
Ghost'n Goblins	57000	Szczypior
Giana Sisters	72715 (33 stage)	Adam Błazowski
Giana Sisters	34401 (23 stage)	Tomasz B
Giana Sisters	30970	Paweł Laidler
Grand Prix Sim II	55%	Ghost
Green Beret	55100	Sebastian Wroblewski
Gremlins	269008 (level 59)	Wojciech Kornalski
Gunrunner	118050	Marcin
Jet Boot Jack	91250	Krzysztof Dołęgowski
Joust	1524050	Krzysztof Kuc
Jumbala	8300	Dawid Mróz
Hero	110700	Konrad Kunicki
Hero	43310	Marcin Kadłubowski
Hot Rod	156320	Jarek Tarczewski
Human	550100 (level 4)	Sebastian Wróblewski
Hyperblast	30100	Piotr
Hyper Olimpic	449700	Mirosław Pesnak
IK +	124800	Przemek Michalak
IK +	74100	Marek Jankowski
IK +	53500	Game Boy-Struś
Ikari Wariors	108680	Ziemowit Janiszewski
Jet Pac	49605	Jacek Szlachta
Jungle Hunt	18450	A P
Kangaro	29750	Zaba
Krakout	2199590	Robert Buda
Krakout	1594000	Ernest Nowicki
Krakout III	512969 (level 64)	Piotr Grzybowski
Laser Gates	86530	Marcin Macko
Light Force	104350	Gandalf
Light Force	41900	Bartek
Loco	15925	Marcin Kuza
Lord Of The Rings	178300	Jarek Tarczewski
Marauder	190000	A.P.
Micro Ball	397270	Jacek Szlachta
Mikie	126600	Jacek Szlachta
Mikie	102500	Zeus
Miner 2049er	95240	Żaba
Missile Command	650000	Mały
Moon Patrol	73200	Zombie
Moon Patrol	27450	Żaba
Mr. Dig	327750	Marcin Kuza
Mr. Robot	98310 (J)	Maciej Robakowski
Nexus	76906	Paweł Bartoń
Ninja	28000	Żaba
Ninja	14176	A.P.
Ninja	10520	Metal
O'Rayles Mine	1073000	Paweł Adamiuk
Operation Thunderbolt	2321500	Paweł Szymczyk
Out Run	1-162708390	
	2-59683490	
	3-43480440 (IBM)	Wojtek Gieniec
P-47	48700 (level 4)	Marek Jankowski
Pac-Man	130370	Żaba
Pacmania	178000	Miłosz Sosnowski
Paperboy	10250	Jakub Gajewski
Phoenix	88800	Konrad Kunicki
Ping Pong	276610 (level 5 + Bonus)	Mały
Ping Pong	27070 (level 3)	Marek Jankowski
Ping Pong	23700	Paweł Pasamonik
Pole Position	40000	Konrad Kunicki
Pooyan	97750	Simek
Preliminary monty	84200	Przemek Michalak
Pipemania	280000	Mariusz Walendowski
Prohibition	69900 dolarów	Janusz Giedrowicz
R-Type	177000	Milewski
Raid Over Moscow	111700	Żaba
Raid Over Moscow	92680	Rafał Pydziński
Rampage	40760	Silver-Soft
Red Heat	25000	Max
Return Of Jedi	119874	Daniel nieczytelny
Rick Damgerous	23180	Kryspin
Rick Dangerous	130000	Ernest Nowicki
River Raid	128350	Marcin Kuza
River Raid	90950 (most 42)	Jarosław Samber
River Raid	72380	Zeus
Robbo I	85225	Huber Tuszyński
Robocop	347690	Gołąbek
Robocop	75910	Gandalf
Robocop	69600	Killer Kong
Rolling Thunder	38060	Jacek Szlachta
Rygar	113200	Zeus
Rygar	101500	Sebastian Wróblewski
Shoot Out	75440	Jacek Szlachta
Skate Board	3350	Tomek Bezpalko
Soldier Of Fortune	46830	Basil
Soldier Of Light	27500	Daniel nieczytelny
Soldier One	4:28	Piotr Gutkowski
Space Invasion	592400	Sebastian
Speed Ace	0:42 s(1 okrążenie)	Żaba
Sports Hero:		
— 100 m	10.01 s	
— 110 m przez płotki	13.05 s	
— skok w dal	8,37 m	Jacek Szlachta
Spy Hunter	96575	Maciek Norberciak
Spy Hunter	89635	Marcin Flegier
Star Riders II	110000 (koniec)	Zombie
Star Riders II	42200	Darek Kroczek
Startrek	156230	Piotr Pawlak
Stealth	57010	Maciej Robakowski
Tapper	190400	Grześ Marchlewicz
Tapper	115470	Adam Biedrzycki
Target Renegade	999000 (przekręt licznika)	Maciek Szatański
Target Renegade	788000	Mirek Lubszczyk
Target Renegade	314100	Robert Tarnawski
Terra Cresta	312400	Bartek
Test Drive	19968	Krakatoa
Test Drive	15843	Paweł Laidler
Test Drive II	1-169562	
	2-63035	
	3-57901 (IBM)	Wojtek Gianiec
Tetris	70807 (805 lines)	Mama Adama Błażowskiego (Gratulujemy Mamie)
Tetris	68380	Basil
Tetris	58689 (651 lines)	Adam Błażowski
Tetris II	63880	Jacek Szlachta
The Train	9450	Paweł Laidler
Tiger Attack	22800	Maciej Łyczkowski
Time Slipe	298850	Darek Kroczek
Tough Guys	374945	Tomasz Saternus
Transmuter	173198	Marcin Maćko
Treshold	112520	Paweł Laidler
Usagi Yojimbo	212	Jaromir Król
Wall	40150	Robert Szałabski
Warhawk	780295	Rafał
West Bank	310760 (dia 3, fase 22)	Robert Tarnawski
Who Dares Wins II	58820	Robert Buda
Who Dares Wins II	32150	Jakub Gajewski
Wings of Fury	4850 (Comander)	Daniel nieczytelny
Wikings	20500	Piotr Gutkowski
Wilderness	219100	Jarek Tarczewski
World Karate	65300	Żaba
World Karate	65200 (black belt)	Klaudiusz Banach
World Karate	41500	Maciej Robakowski
Yie Ar Kung-Fu	88806	Jakub Gajewski
Zybex	125500 (congratulations)	Hubert Kretkiewicz
Zybex	88300	Krzysztof Dołęgowski

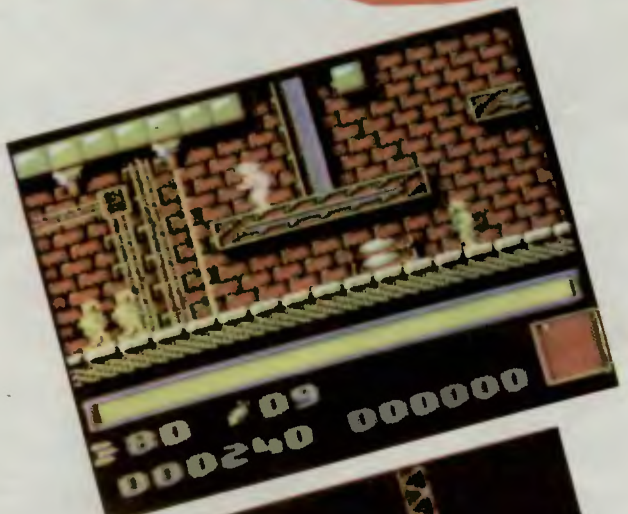


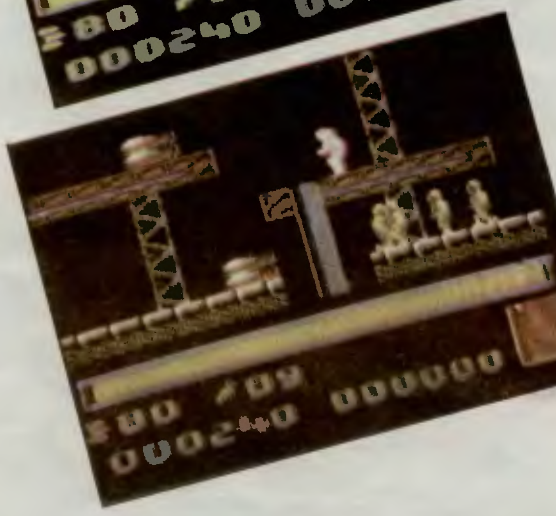
PŁYTY	WSPORNIK	DRABINA	PODEST	KOSTKI
BRAMA	KLUCZ	DZIAŁO	ZAPORA	ENERGIA
GRANATY (9)	NABOJE (88)	MINA	WINDA	URAN
WYRZUTNIE	CZOŁG	GRANATNIK	PŁYTKA	MIEJSCE NA URAN



Lubił tę robotę, gdyż była zgodna z jego charakterem. Na pytanie o swoje spojrzenie na świat, odpowiadał niezmiennie: „czerwone — poprzez krew przeciwników".
Był niezwykle cenionym najemnikiem; zawsze bezwzględny i dokładny. Zabijanie traktował w kategoriach sportu wyczynowego. Wszystkie zadania, polegające na wykończeniu kogoś wykonywał z zegarmistrzowską precyzją. Darzył równą powagą Bazookę i szczoteczkę do zębów, a wysadzenie w powietrze kompleksu bloków mieszkalnych było dla niego tak samo obojętne, jak rozdeptanie ślimaka. Ci, którzy go znali, mówili: „jest gorszy niż wojna", dodając: „i szybszy od rekina".

MISJA





Atari XL

dokończenie ze str. 25

Polecenie otrzymał jak zwykle listownie, na niepozornej kartce z czekiem na sporą sumę i dopiskiem: „oni są Twoi". Przyjrzał się uważnie czekowi — dwieście tysięcy dolarów zaliczki wystarczyło, by zachęcić go do działania.

Wychodząc z założenia, że life is brutal and full of zasadzkas, rozpoczął przygotowania od wsunięcia pod pasek spodenek kąpielowych niezawodnego sprężynowca. Następnie wciągnął grube wojskowe spodnie z charakterystycznym ochronnym wzorem Łowcy Kaczek. Na nogi założył ciężkie glany, nadające mu potężny i dudniący krok. Od tej chwili biada temu, kto natknie się na jego but.

Jego następnym krokiem było umieszczenie przy pasie wiązki przedmiotów towarzyszących mu od wczesnego dzieciństwa — jakże przyjemnie było poczuć w rękach znajomy, owalny kształt granatu. W oczach pojawił się mu żywy kształt żłobka. Roześmiał się — „biedna niania". Wspomnienie rozmyło się, zatarte przez wizję nowiutkich, pełnych magazynków, które momentalnie znalazły się w kieszeni. Wreszcie otworzył leżącą na tapczanie walizkę i z nabożeństwem wyjął z niej UZI-iego.

Na koniec założył czarny, kuloodporny bezrękawnik i ciemne okulary, gdy nie lubił jak podczas walki czyjś mózg pryskał mu w oczy. Przewiesił UZI przez ramię i zawiązał opaskę.

Był gotów.

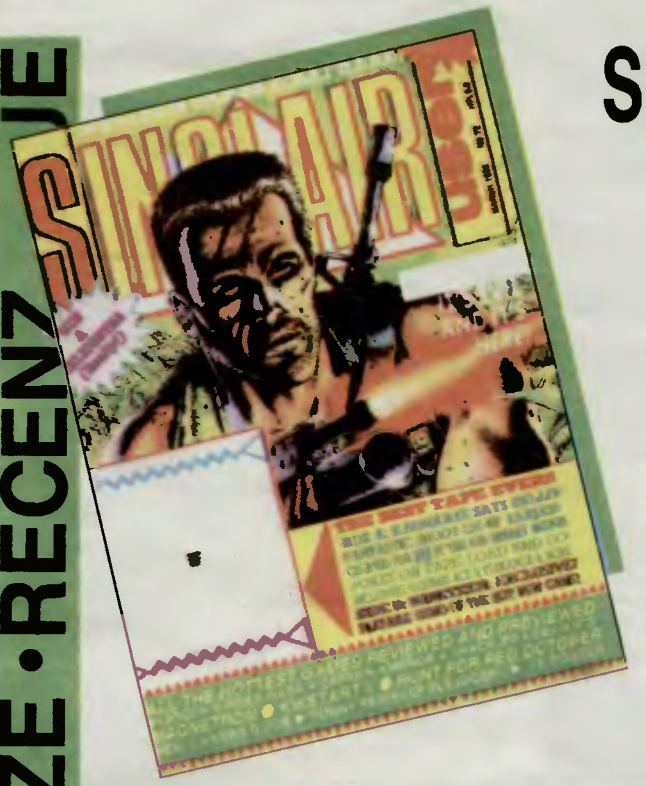
Więc pora i na was drodzy czytelnicy, a w szczególności drodzy atarowcy. Zamieszczona przez nas mapa jest efektem starań wielu z was. Z fury nadesłanych planów wykorzystaliśmy wszystkie a końcową syntezą stał się obiekt widoczny obok.

Akcja ma zostać wykonana profesjonalnie i bez niespodzianek. Cztery pojemniki z uranem, rozmieszczone w bazie mają być złożone w czterech centralnych pomieszczeniach. Od tej chwili już tylko 99 jednostek czasu na ucieczkę helikopterem (pamiętaj o wyłączeniu zapory „H").

Na oportunistycznie nastawionych przeciwników masz co wyjąć. Bariery zneutralizujesz odpowiednim monitorem. Miny, jeśli będziesz w formie, przeskoczysz z zamkniętymi oczami. Po drabinkach przedostaniesz się na każdą półkę.

Przygotuj się. Inni czekają.

Opis: Piotr Kos
Firma: Avalon
Rok produkcji: 1989/90
Komputer: Atari
Mapy nadesłali:
Tomasz Łuszcz, Bartosz Kluczyński, Tomasz Rogalewicz, Kono + Kubuś, Fredi Kruger, Dominik Kulawik, Sebastian Woźniak, Master, Kacper Paździor.



SINCLAIR USER

Jest to gazeta stara jak Spectrum.

Ponieważ nie mamy dostępu do najdawniejszych jej numerów, możemy tylko snuć piękne przypuszczenia. Przychylamy się jednak do stwierdzenia, że Sinclair User powstał jednocześnie z pierwszą spłodzoną grą i od samego początku był pismem tylko dla **Spectrum.**

Przeglądając stare numery tego miesięcznika upewniłem się w przekonaniu, że nie pominięto tam niczego. Nie zdołałem znaleźć żadnego tytułu, który nie pojawiłby się tam choć raz. Uczucie nostalgii wywołały u mnie takie tytuły jak **Alien Highway, Green Beret, Raid over Moscow** i inne z tamtego okresu. Był to czas, gdy **Spectrum** widział już każdy, gdy szczęśliwcy usypiali w rytm jego muzyki, gdy najzręczniejsi kończyli kolejne gry. Ci, którzy nie przeżyli tego, uczuć tych nie poznają nigdy. Teraz odchodzi się już od wolnych Trumienek a wsiada na błyskawiczne **Amigi** czy **At**-ki.

Po wnikliwszym przejrzeniu kilku starszych i kilku nowszych numerów, zauważa się różnice. Przybyło kolorowych stron, zwiększyła się objętność, zmieniły reklamy. Dalej jednak z każdej pojedyńczej strony wyziera banalna gumowa klawiatura, grzejąca się po pół godzinie pracy. Szczerze podziwiam autorów Sinclair Usera, którzy mimo słabnącego zainteresowania „ich" komputerem, dalej są optymistami. Nie zapowiadają upadku, wyprzedaży majątku, końca ery **Spectrum**. Wręcz przeciwnie — wymieniają nowości, wkraczają z nowymi pomysłami, zadziwiają wszechstronnością. To nie jest **„Crash"**, który upadł na miarę swojego tytułu!

Dużo z nowości opisywanych w ciepłych jeszcze numerach Sinclair Userów, są już dostępne na naszym komputerowym, złodziejskim rynku. Brómba i inni chwalą się, i przyznaję, że nie bez powodu. Wszyscy wiedzą, że **Spectrum** jako komputer jest skończony i to co się z nim dzieje, to ostatnie podrygi konającej ostrygi (niech Spectrumowcy się nie gniewają). Nie każdy jednak zdaje sobie sprawę, ile dobrego przyniósł ten komputer. To on torował iście cierniową drogę, której cel nadal pozostaje nawet poza horyzontem.

Każdemu komputerowi życzę takiej pięknej śmierci i takiej gazety.

Łukasz Czekajewski

Rambo III

SPACE — branie przedmiotów
RETURN — używanie
W — zamiana broni

p, p, g, g, g, **weź strzały,** d, d, d, **weź tłumik,** g, p, d, p, d, l, l, **weź noktowizor,** p, p, g, l, g, l, l, d, l, g, l, g, p, g, l, **weź baterię,** g, g, **weź detonator** g, g, **weź apteczkę,** d, d, d, p, p, p, g, p, d, d, **weź jasny klucz,** g, g, l, g, g, l, **wciśnij przycisk,** p, d, d, d, l, l, l, d, l, d, p, d, p, g, p, p, d, p, p, d, p, **weź świetiny przewód,** p, g, g, l, g, p, g, **wyjdziesz na zewnątrz**
g, g, g, g, g, g, **otwórz drzwi, użyj noktowizora,** l, l, g, g, p, d, d, **weź pistolet i użyj go z tłumiklem,** g, l, l, l, g, g, g, p, p, d, **wciśnij przycisk w ścianie,** g, l, l, d, d, d, d, **weź ciemny klucz,** d, **otwórz drzwi, weź baterię,** l, g, l, g, g, p, d, **wciśnij przycisk,** g, l, d, d, p, p, g, **weź rękawicę,** d, p, d, p, p, d, p, **wyjdziesz na zewnątrz**
użyj detonatora, d, p, p, g, g, g, g, g, g, p, p, p, d, l, l, d, p, **weź amunicję,** l, g, p, p, d, d, d, p, **użyj gumowej rękawicy i świetlnego przewodu,** d, p, d, **weź mundur i użyj go,** g, l, g, l, d, d, p, g, g, **weź apteczkę,** d, l, l, **weź amunicję,** p, d, d, p, d, **weź strzały wybuchowe,** g, l, d, d, d, **weź amunicję,** l, l, l, g, g, **weź karabin,** d, d, p, g, g, g, **użyj strzal wybuchowych,** g, g, g, **użyj strzal wybuchowych,** d, d, d, **wejdź do drzwi...**

Mózgprocesor

— aby dostać się na wyspę potrzebne jest wiosło; znajdziesz je po przekopaniu łopatą kawałka plaży,
— w obserwatorium należy podnieść Atlas Nieba a następnie wziąć kartkę, która spod niego wypadnie
— w kuchni warto odsunąć linoleum; pod nim znajduje się klapa, do położonego niżej laboratorium,
— przed sejfem profesora należy wpisać kod; numer uzyskujesz odejmując od roku, w którym dzieje się akcja lata profesora, poświęcone na pracę nad mózgprocesorem; (Chicken)

Amiga



SPACE ACE



1. prawo, lewo, dół
2. prawo, lewo, lewo, lewo
3. dół, góra
4. góra
5. fire
6. prawo, góra
7. prawo, prawo
8. dół, prawo
9. dół, lewo
10. fire
11. góra
12. góra
13. prawo
14. góra
15. prawo
16. lewo
17. lewo
18. prawo
19. góra
20. fire
21. fire
22. fire, prawo
23. fire, lewo
24. fire
25. góra, dół
26. prawo, dół
27. lewo, lewo
28. NIC!!!
29. prawo
30. prawo
31. lewo
32. prawo
33. lewo, prawo

Kosmiczny As jak zwykle pojawia się, gdy jest najbardziej potrzebny. Wyjmuje wtedy swoje gwiezdne okulary i patrzy nimi na świat. A widać w nich wszystko. Jeśli ktoś potrzebuje pomocy, może liczyć na to, że zostanie spostrzeżony. Kosmiczny As go obroni.

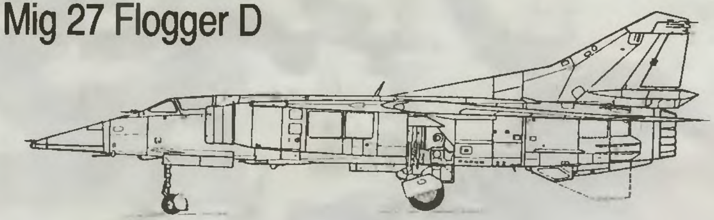
Borf, zły, wstrętny Borf nie wiedział tego. Postanowił wiec luzacko zaatakować Ziemię. O, tak sobie, z nudów. Szło mu całkiem dobrze, już nawet chciał wysyłać desant, ale pomoc Kosmicznego Asa nadeszła w samą porę. Wtedy Borf złamał reguły gry, i porwał mu narzeczoną. Tego już było stanowczo za wiele. Kosmiczny As przystąpił do działania.

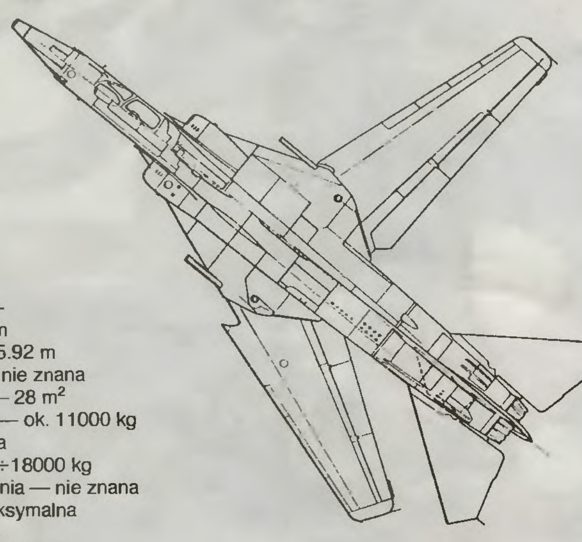
A to jak mu się powiedzie, zależy w dużej mierze od was. W chwili uruchomienia gry, jesteście na statku Borfa, pod ostrzałem tego niemiłego pana. Jak się uratować, powiemy już za chwilę, już za momencik, ale najpierw jeszcze kilka słów o samej grze. Podzielona jest ona na 33 sceny, a każda z nich na kilka podscenek. Gra polega na wykonaniu odpowiedniego ruchu joystickiem i odczekaniu kilku sekund na wynik. Potem wszystko zaczyna się od początku. Do dzieła więc!

Marek Werstak
Marek Karpiński

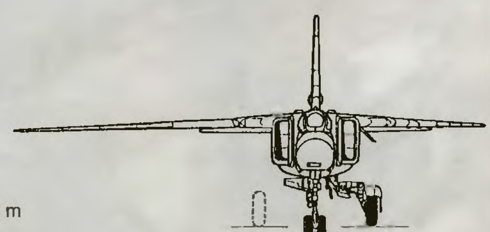
Rok produkcji: 1990
Komputer: Atari ST, Amiga, IBM PC

Mig 27 Flogger D

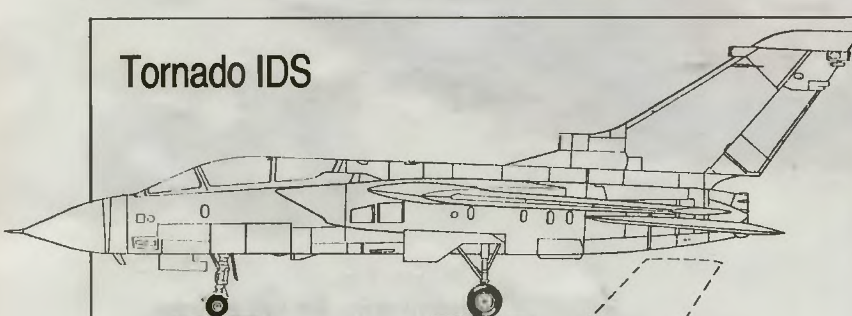


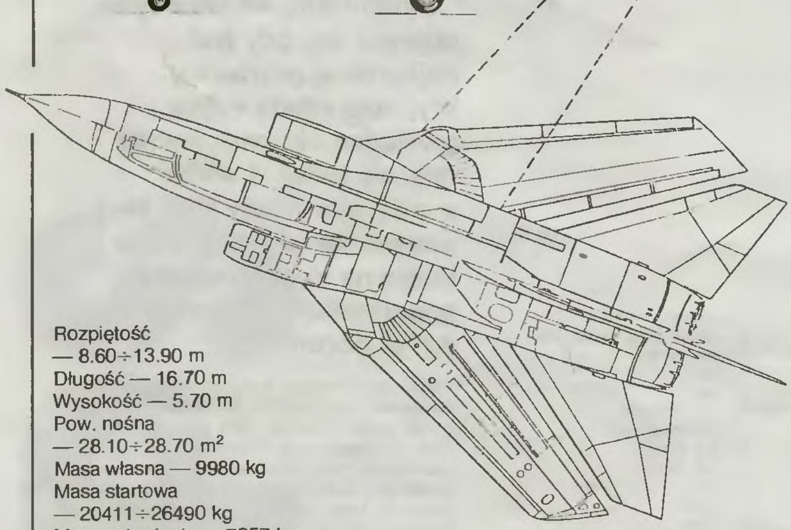


Rozpiętość — 8.17÷14.25 m
Długość — 15.92 m
Wysokość — nie znana
Pow. nośna — 28 m²
Masa własna — ok. 11000 kg
Masa startowa — ok. 12500÷18000 kg
Masa uzbrojenia — nie znana
Prędkość maksymalna — ok. 1.5 Ma
Prędkość przelotowa — nie znana
Prędkość minimalna — nie znana
Prędkość wznoszenia — nie znana
Pułap — ok. 18000 m
Zasięg — ok. 3000 km
Długość startu — ok. 900 m
Długość lądowania — ok. 900 m
Silniki — nie znane

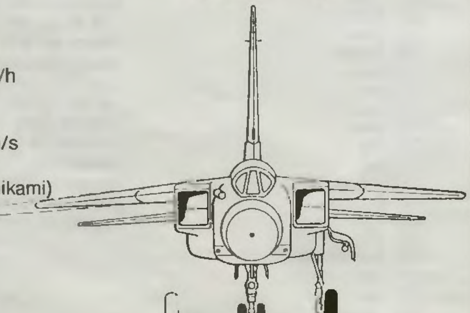


Tornado IDS





Rozpiętość — 8.60÷13.90 m
Długość — 16.70 m
Wysokość — 5.70 m
Pow. nośna — 28.10÷28.70 m²
Masa własna — 9980 kg
Masa startowa — 20411÷26490 kg
Masa uzbrojenia — 7257 kg
Prędkość maksymalna — 2.20 Ma
Prędkość przelotowa — 980 km/h
Prędkość minimalna — 220 km/h
Prędkość wznoszenia — 83.3 m/s
Pułap — 18000 m
Zasięg (z podwieszonymi zbiornikami) — 3980 km
Długość startu — 400 m (wg innych źródeł 700 m)
Długość lądowania — 400 m (wg innych 900 m)
Silniki — Turbo Union RB 199



Mig-27 Flogger D
TORNADO IDS

20 III 1969 r. RFN, Anglia i Włochy utworzyły konsorcjum **Panavia Aircraft GmbH** w celu realizacji programu **MRCA** (Multi Role Combat Aircraft) — opracowania i budowy wielozadaniowego samolotu bojowego. Projektowanie rozpoczęto w 1969 r., pod koniec 1970 r. przystąpiono do budowy prototypow. Projekty oraz konstrukcje sprawdzano bardzo starannie. Dziewięć prototypów poddano bogatemu programowi badan na ziemi i w locie. Próby rozpoczęte w 1974 r. trwały aż trzy lata. Pierwsze samoloty serii informacyjnej dostarczono w 1977 r.

W ten sposób powstał **Tornado** — wyraz technologicznych możliwosci Europy Zachodniej i efekt współpracy jej panstw. Według ogólnych założeń samolot miał być zdolny do wypełniania następujących zadań:

— działania nad polem walki wraz z bezpośrednim wsparciem wojsk lądowych,
— zwalczanie lotnictwa przeciwnika na wys. 0—24000 metrów,
— atakowanie okrętów,
— rozpoznawanie terenu i środków obrony przeciwnika.

Produkowane są dwie podstawowe wersje bojowe **Tornado:**
— **ADV** (Air Defence Variant) przechwytujący
— **IDS** (Interdictor Strike) myśliwsko-szturmowy, czyli interesujący nas **Fighter Bomber**.

Tornado IDS służy przede wszystkim do niszczenia celów w każdych warunkach pogodowych dnia i nocy podczas lotów z prędkościami przydźwiękowymi na małych wysokościach. Skrzydła są wówczas rozłożone, co zapewnia maszynie lepsze charakterystyki manewrowe. Przy dużych prędkościach lotu, skrzydla zostają cofnięte do tylu. Zakres płynnej zmiany skosu wynosi od 25 do 68 stopni.

Elementy nośne skrzydła wykonane z tytanu spawane są wiązkami elektronów. Mieszczą się w nich zbiorniki paliwa. **Silnik RB199** został opracowany przez specjalnie w tym celu powołane międzynarodowe konsorcjum przedstawicieli firm silnikowych, które zorganizowalo firmę **Turbo Union**. Stanowiące napęd dwa silniki **Turbo Union RB 199**, w nowszej wersji rozwijają ciąg 4000 daN i 7120 daN z dopalaczem każdy. Ich stan techniczny kontrolowany jest w kilkunastu punktach za pomocą: korków magnetycznych, spektrometrycznej analizy oleju, czujników drgań, sond optycznych oraz zapisu temperatury w wielu punktach konstrukcji.

Wyposażenie techniczne samolotu nie przedstawia żadnych braków; wielofunkcyjna stacja radiolokacyjna **Texas Instruments**, bezwładnościowy system nawigacji oraz dalmierz radiowy firmy **Ferranti**, dopplerowska stacja firmy **Decca**, przelicznik danych aerodynamicznych, centralny przelicznik cyfrowy, radiowysokościomierz, elektroniczny wskaźnik wyswietlający dane na przedniej szybie kabiny, wskaźnik sytuacji poziomej i pionowej, urządzenie identyfikujące swój/obcy, pilot automatyczny ze wskaźnikiem kursu, dalmierz laserowy, bierny system zakłócania radioelektronicznego, urządzenie umożliwiające lot z omijaniem przeszkód terenowych. Samolot ma również specjalny odbiornik do wykrywania promieniowania radiolokacyjnego i przelicznik, ktory na podstawie odbieranych sygnałow określa kierunek ich nadawania. Balistyczne charakterystyki broni przechowywane aą w **EMC**, ktora okresla dokładny czas ich odpalenia lub zrzutu, i wspołpracuje z układem sterowania podwieszeniami zewnętrznymi. Maksymalna masa uzbrojenia podwieszanego wynosi 8165 kg. W jego skład mogą wchodzić bomby kasetowe BL 755, z ktorych wyzwala się 147 małych bomb odłamkowo-burzących lub przeciwpancernych.

Pod kadłubem można dodatkowo zamocować urządzenie do minowania systemu MW-1, czyli kasetę złożoną z kilkuset rurowych przewodnic ustawionych prostopadle. Setki min przeciwczołgowych może być wyrzuconych na obie strony pokrywając duże obszary. Użyte mogą być różne kombinacje bomb, pocisków kierowanych, niekierowanych i samonaprowadzających. Uzbrojenie uzupełniają dwa działka **Mauser** kalibru 27mm umieszczone w przedniej częsci kadłuba.

Według umowy z 1976 r. potrzeby panstw-producentów samolotu **Tornado**, zostały określone na: 385 maszyn dla Wlk. Brytani, 212 dla RFN i 100 dla Włoch. Seryjne dostawy rozpoczęto w 1980 r.

Pierwszy radziecki samolot odrzutowy o zmiennej geometrii skrzydeł został oblatany w 1966 r. Była to jednak tylko przeróbka znanego samolotu **SU 7**, rozwinięta później w rodzinę samolotów myśliwsko-bombowych **SU 17**, **SU 20** oraz **SU 22**. W tym czasie zespół konstrukcyjny **Mikoyana** zdecydował się na najbardziej kompleksowe rozwiązanie i opracowanie nowego samolotu o zmiennej geometrii skrzydeł od samych podstaw. Miał on zastąpić nie najnowocześniejszy już wówczas, choć modernizowany do dziś samolot **Mig-21**, jeden z bardziej rozpowszechnionych dzieci **Mikoyana**.

Nową konstrukcję zademonstrowano po raz pierwszy publicznie już w 1967 r., a na początku lat siedemdziesiątych pod nazwą **Mig-23** (na zachodzie ochrzczony jako **Flogger**) wszedł do użycia w Armii Radzieckiej. W założeniach **Mig-23** miał być samolotem wielozadaniowym, dlatego też wprowadzano do uzbrojenia systematycznie kolejne wersje np.. w odmianie **Mig-23BM** przystosowanej do atakowania celów naziemnych. Zmieniono mu kształt przodu kadłuba — skrócono go i obniżono wraz z powiększeniem oszklenia kabiny poprawiając tym samym widoczność podłoża.

Zmiany te były podstawą do stworzenia kolejnej wersji, którą oznaczono już jako **Mig-27 (Flogger 'D')**. Wzmocniono kadłub, silnik i konstrukcję płatowca dostosowano do działań na małej wysokości. Powiększono również wloty powietrza.

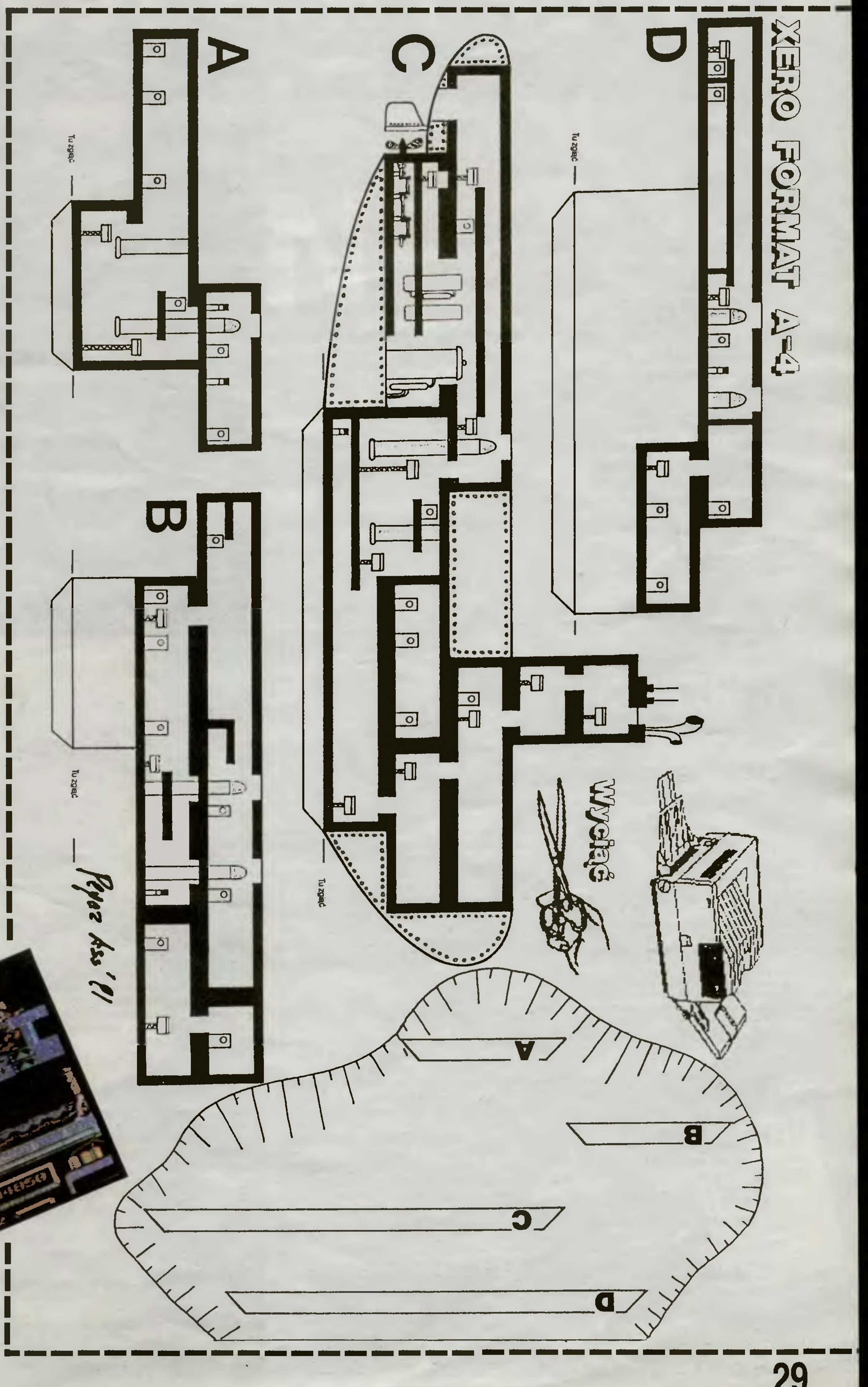
Przeobrażenia te doprowadziły do tego, że **Mig-27** nie jest już zdolny do osiągania prędkości samolotu **Mig-23** (2.35 Ma). Prawdopodobnie jest ona teraz ograniczona do 1.5—1.8 Ma. W zastosowaniu myśliwsko-bombowym nie jest to jednak tak istotne. **Mig-27** został przystosowany do działań z lotnisk gruntowych.

Opis konstrukcji **Mig-27** można w dużym stopniu oprzec na danych dotyczących samolotu **Mig-23**. Jest to grzbietopiat, niewielkie części stałe skrzydła mają skos 70 stopni. Ruchome części mogą być ustalone w trzech położeniach: 16, 45 i 72 stopnie. Na krawędzi natarcia części ruchomej skrzydła widoczny jest uskok do przodu. W sylwetce bocznej spostrzsc można podogonowy grzebien, tak duży, że aby nie zawadzał o ziemię jest składany podczas startu i lądowania (sprzężenie z wypuszczaniem podwozia). Statecznik pionowy jest przedłużony w postaci długiej płetwy, sięgając do połowy długosci kadłuba. Usterzenie poziome płytowe. Pod sterem kierunku znajduje się schowek na spadochron hamujący.

Duże różnice w porównaniu z wersją

c.d. na str. 31

NAVY MOVES



Jak mawia Wielki Zientara, najpopularniejszym językiem programowania jest język angielski. Jeszcze pewniejsze jest to, że jest on najczęściej używany na wszelkich komputerach. Dlatego napotkanie np. radzieckiego programu antywirusowego lub szwedzkiej gry tekstowej budzi sporą wesołość, która przeradza się w zdenerwowanie jeśli okaże się, że program jest naprawdę wart uwagi.

I na pewno nie będzie to przyczynkiem do nauki języków. Osobiście traktuję „innojęzyczne" gry jako o jeden poziom trudniejsze od „normalnych", czyli angielskojęzycznych.

Z Navy Moves spotkałem się przed kilkunastoma miesiącami i nie wywarło to na mnie większego wrażenia. Pierwsza część gry do złudzenia przypomina Army Moves i powoduje tym samym zmniejszenie zainteresowania drugą częścią. Tymczasem dopiero ona warta jest grania. Hiszpański język, choć używany, spotykany jest bardzo rzadko, więc mało przeszkadza.

W pierwszej części wysportowany komandos płynie po wezbranym morzu pontonem z silnikiem spalinowym. Jego przeszkody to pływające beczki, na których momentalnie wylatuje się w powietrze. Jak już powiedziałem, zabawa ta jest do pominięcia. Niestety, na końcu podawany jest kod, bez którego niemożliwe rozpoczęcie części drugiej. Na Spectrum — 65738, lecz na innych komputerach — ??? Może pomoże rubryka Tips&Tricks...

Doścignąwszy wrogi okręt podwodny komandos wchodzi na jego pokład używając dzwonu podwodnego. Tak zaczyna się wyprawa, w której długo nie wiadomo, w czym rzecz.

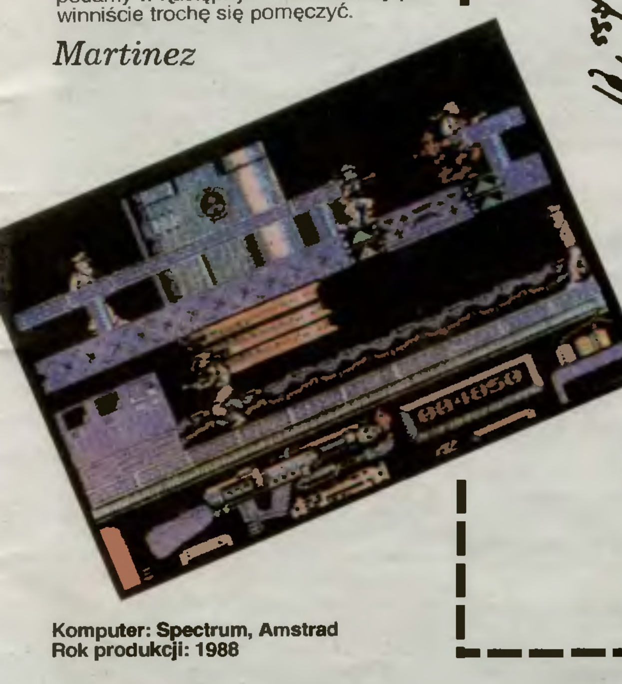
Na początku zwykle strzela się do każdego napotkanego majtka, czy to z karabinu, czy z miotacza płomieni. W niektórych miejscach przy napotkanych skrzynkach nagle uaktywnia się okno, w którym można pisać. Nic poza tym...

Uważni dostrzegą, że oprócz majtków na pokładzie spotkać można spacerujących, zamyślonych, brodatych matrosów. Oczywiście na początku zabija się ich jak wszystkich innych wrogów.

Ciała zabitych po chwili znikają. Jeśli jednak przypadkiem zatrzymać się przy leżącym, to jego ciało zostanie przeszukane i pojawi się okienko. Czasem jest ono puste, jednak znaleźć można amunicję i benzynę do miotacza. I w tym klucz — przy ciałach matrosów znajduje się karty kodowe, które warto zapisywać wraz z rangą zabitego. Na pokładzie znajduje się m.in. kapitan i po dwóch oficerów od łączności i silników. Numery ich kart kodowych są bardzo potrzebne do terminali sterujących zespołami okrętu.

Cel jest prosty — zatrzymać silniki, wypłynąć na powierzchnię, uaktywnić bombę i uciec. Możliwe jest to poprzez wspomniane terminale. Listę komend podamy w następnym numerze, wy powinniście trochę się pomęczyć.

Martinez



Komputer: Spectrum, Amstrad
Rok produkcji: 1988

NORTH & SOUTH

Fort Sumter, stan Południowa Karolina, świt, 12 kwietnia 1861 r. Powietrzem wstrząsnął huk dział. Konfederaci rozpoczynają ostrzał fortu. Fort Sumter broni się dzielnie, jednak przygniatająca przewaga południowców powoduje, że po dwudniowej kanonadzie artyleryjskiej i bez żadnej nadziei na odsiecz, jego załoga dowodzona przez mjr Andersona poddaje się.

Tak rozpoczęła się wojna secesyjna, znana w Polsce głównie dzięki serialowi „Północ-Południe". Na motywach tej wojny oparta jest gra **NORTH & SOUTH**, opracowana przez znaną francuską firmę **INFOGRAMES** i sprzedawana od 1989 r.

Satysfakcję z tej gry będą mieli ci, którzy doskonale opanowali joystick i klawiaturę oraz ci, którym odpowiada "sztąbowe" planowanie i rozgrywanie operacji. W tę grę można grać z komputerem, we dwóch (we dwoje) lub też oglądać komputerową symulację poszczególnych kampanii wojny secesyjnej.

✱ MENU I KONFIGUROWANIE GRY

Wybór rodzaju gry dokonywany jest za pomocą ikon. Opcje zgrupowane są w dwóch menu: wstępnym i głównym.

Menu wstępne wyświetlane jest w postaci flag narodowych pięciu państw. Akceptacja jednej z nich oznacza wybór konkretnej wersji językowej: francuskiej, angielskiej, niemieckiej, hiszpańskiej lub włoskiej.

Menu główne zawiera dziewięć ikon. Osiem z nich służy do ustalenia warunków gry, przy czym kolejność wyboru opcji jest dowolna.

1. Ikony w obu górnych skrajnych częściach ekranu służą do ustalenia "partnerów" i poziomu gry. Lewa ikona dotyczy Północy, prawa zaś Południa. Każda z tych ikon podzielona jest na dwie części. Na lewej wybiera się „partnera", tzn. komputer (obraz dysku) lub operatora (obraz sztandaru). Poziom gry ustala się na prawej części ikony poprzez wybranie dowódcy: kaprala, sierżanta lub kapitana.

Ustalenie poziomu gry ma znaczenie tylko w następujących sytuacjach:
— **jeden przeciwko** komputerowi,
— **dwóch przeciwko** sobie, z włączeniem opcji symulacji walk (bitew, zdobywania fortów i ataków na pociągi).

2. Ikony w centralnej części ekranu.

Trzy ikony górne rozszerzają możliwości gry i wprowadzają zakłócenia w trakcie realizacji koncepcji strategicznych operatora. Włączają one następujące opcje:
— **INDIANIN** powoduje nieoczekiwane i destrukcyjne uaktywnienie się „mniejszości narodowych" — Indian i Meksykanów, którzy niszczą armie sąsiadujące z terytorium Meksyku lub zajętym przez Indian. Jeśli więc zdecydujemy się na to, będziemy musieli liczyć się z możliwością zniweczenia rozgrywanej przez nas operacji strategicznej.
— **BURZA** wprowadza do gry zakłócenia pogodowe. Oznaczają one okresowe zatrzymanie armii znajdujących się na terenie stanu objętego burzą,
— **DESANT** rozszerza możliwości rozgrywania kampanii. Umożliwia desantowanie armii a przez to wszechstronniejsze planowanie operacji strategicznych.

Trzy ikony dolne mają następujące zastosowanie:
— **WALKA** to włączenie/wyłączenie symulacji walk,
— **RÓK** pozwala na wybór interesującej nas kampanii, poprzez zdecydowanie się na określony rok wojny secesyjnej,
— **OPERATOR** jest aktywna, jeśli dwóch partnerów gra przeciwko sobie z jednoczesnym wyłączeniem opcji symulacji walk. Opcje tej ikony umożliwiają przyporządkowanie graczom joysticka i klawiatury.

3. Ikona w dolnej środkowej części ekranu (aparat fotograficzny z napisem **GO)** służy do rozpoczęcia gry. Dodatkowo możemy podrażnić kursorem tylną część ciała fotografa i zobaczyć co się wtedy stanie.

✱ PLANSZA GRY

Po włączeniu **GO**, na ekranie pojawia się plansza gry. Przedstawia ona terytorium dawnej Ameryki z podziałem na stany. Poszczególne regiony, bez względu na ich wielkość, są równoprawnymi polami planszy gry. Na ekranie widać też ważniejsze punkty strategiczne — forty oraz linię kolejową. Nie odpowiadają one rzeczywistości, bo ich dobór został dokonany w taki sposób, by wymuszać poprawną strategię gry.

✱ ZASADY GRY

Na ekranie widać armie Północy (Unii) i Południa (Konfederacji). Każda z nich składa się z jednostek piechoty, kawalerii i artylerii. Rozmieszczenie i wielkość armii Unii i Konfederacji są zróżnicowane dla poszczególnych kampanii (lat) wojny secesyjnej. Armia standardowa ma 6 jednostek piechoty, 3-kawalerii i 1-artylerii. Armie większe, w początkowej fazie kampanii, mogą liczyć do 9 jednostek piechoty, 5-kawalerii i 2-artylerii. Informacje o wielkości armii można uzyskać naprowadzając kursor na sylwetkę żołnierza symbolizującego tę armię.

Gra polega na przesuwaniu swoich wojsk po polach planszy. Zasady są następujące:

1. Możliwości przesuwania wojsk wskazuje komputer przez podświetlenie pól. Przemieszczanie wojsk ma na celu:
— **zajęcie** stanu lub zdobycie fortu,
— **doprowadzenie** do bitwy,
— **przerwanie** linii komunikacyjnych wroga,
— **połączenie** dwóch lub więcej armii w jedną silniejszą.

Na dole planszy jest okno, w którym widać aktualny miesiąc i rok wojny oraz sztandar tej strony, która ma ruch. Wskazanie kursorem sztandaru oznacza **rezygnację** z ruchu.

2. W trakcie gry zbierane są podatki z zajętych stanów. Ilustruje to pociąg poruszający się po linii kolejowej oraz worki z **$$** umieszczane w kasie pancernej. Te pieniądze są potrzebne do mobilizowania nowych wojsk. Każda nowa armia ma wielkość armii standardowej. Warunki wystawienia nowej armii są następujące:
— **swobodny** dostęp do stanów, z których ściągane są podatki,
— **zebranie** odpowiedniej ilości pieniędzy (pięć worków $$),
— **opanowanie** linii kolejowej łączącej przynajmniej dwa forty.

W sytuacji, kiedy komunikacja jest przerwana, pieniądze z podatków nie zasilają kasy, ale są przejmowane przez przeciwnika.

3. Odizolowanie stanów wroga, przez zajęcie sąsiednich powoduje, że w następnej kolejce ruchów wojsk są one włączane do naszego terytorium.

4. Desant armii jest możliwy jeśli:
— zajmie się stan NORTH CAROLINA (tam zawsze są desantowane wojska),
— zbierze się odpowiednią ilość pieniędzy na wystawienie tej armii.

Desant armii następuje najwcześniej po czterech miesiącach od rozpoczęcia kampanii.

5. W sytuacji przesunięcia armii na pole zajęte przez wroga dochodzi do bitwy. Armia silniejsza może wygrać — jest to prawdopodobne, ale nie pewne. Podobnie bywa przy zdobywaniu fortów.

Z bitwy obie armie wychodzą zwykle osłabione. Wtedy jedna z nich zostaje odrzucona na stan sąsiedni. Zdarza się również i tak, że zostanie doszczętnie zniszczona.

6. Przeciwnika można zaatakować tylko wtedy, jeśli ta znajduje się na sąsiadującym polu. W przypadku, jeśli łączna wielkość kierowanych do bitwy armii przekracza siłę trzech standardowych, nadwyżka pozostaje na jednym z pól planszy.

✱ WALKA

Bitwy rozgrywane są na trzech planszach odpowiednich do ukształtowania terenu, na którym dochodzi do spotkania walczących stron.

Na planszy może znajdować się równowartość jednej armii standardowej. Nadwyżki wprowadzane są do bitwy dopiero po (całkowitym lub częściowym) zniszczeniu sił podstawowych.

Oddziałami manewrujemy za pomocą joysticka lub kursorów. Zmianię rodzaju broni dokonujemy SHIFT-em. Zasięg artylerii kontrolujemy wskaźnikiem wyświetlanym u góry planszy. W czasie bitwy artyleria może oddać dziesięć salw.

Jeśli nie chcesz polegać na komputerowej symulacji walk to rozgrywaj je samodzielnie: zdobywaj forty, atakuj pociągi, niszcz i zabijaj. Ale pamiętaj, że komputer gra bezbłędnie i bezlitośnie wykorzysta każdy twój błąd.





Amiga

✱ STRATEGIA ROZGRYWANIA KAMPANII

... jest różna w każdym roku wojny. Zależy od stosunku siły wojsk obu stron i ich rozmieszczenia. W wyniku testów stwierdziliśmy, że tylko kilka z nich prowadzi do zwycięstwa. Te, które uznaliśmy za poprawne (przy uwzględnieniu możliwości desantów) wyglądają następująco:

1. Kampania roku 1861:

— obie strony dysponują równymi siłami (po dwie takie same armie) i mają terytoria tej samej wielkości,

— dla obu stron poprawną strategią jest walka o opanowanie wybrzeża i zajmowanie stanów wzdłuż linii kolejowych. Wynik bitwy o wybrzeże może przesądzić losy kampanii,

— zamiast walki o wybrzeże, można przeprowadzić operację zajęcia linii kolejowej nieprzyjaciela (jest to ryzykowne, ponieważ ułatwia przeciwnikowi identyczny kontratak). Ta operacja może przynieść sukces, jeśli każde przesunięcie twoich armii spowoduje ich koncentrację i powiększanie terytorium.

W tej kampanii szanse obu stron są równe. Przewagę uzyskuje ten, który pierwszy opanuje wybrzeże i zmobilizuje nową armię.

2. Kampania roku 1862:

— obie strony mają po trzy armie, jednak Południe ma zdecydowanie lepszą siłę wojsk. Ponadto Południe posiada większe terytorium co daje mu szanse na szybszą mobilizację nowej armii,

— Północ manewrując na całej szerokości planszy powinna dążyć do zwiększenia swojego terytorium oraz opanowania wybrzeża. Jednocześnie należy unikać bitew, które prowadzą do opanowania wybrzeża przez jedną ze stron,





— Południe, korzystając ze swojej zdecydowanej przewagi powinno dążyć do roztrzygnięcia w celu zniszczenia Północy. W przypadku niekorzystnych wyników bitew i umiejętnego manewrowania wojsk Północy, Południe może być zmuszone do koncentrowania swoich armii dla opanowania wybrzeża.

W tej kampanii większe szanse ma Południe. Szanse stron wyrównują się, jeśli Północ jako pierwsza zmobilizuje nową armię a jej armie w wyniku bitew nie zostaną zniszczone.

3. Kampania roku 1863:

— obie strony mają po cztery armie, Południe niewielką przewagę (jedna armia silniejsza i terytorium większe o jeden stan),
— dla obu stron poprawną strategią jest walka o opanowanie wybrzeża przy jednoczesnym zagrożeniu linii kolejowej nieprzyjaciela. Prowadzi to do koncentracji armii i szybkiego przesuwania ich na wybrzeże. Na sposób koncentracji wpływa wynik pierwszej bitwy.

W tej kampanii szanse obu stron są równe. Wynik zależy od pomysłowości w manewrowaniu wojskami i (niestety) od wszystkich potyczek. Na szczęście jedna przegrana bitwa nie decyduje jeszcze o wyniku kampanii. Strona, która wygra bitwę o wybrzeże może z powodzeniem zaatakować linię kolejową nieprzyjaciela.

4. Kampania roku 1864:

— Północ ma cztery zaś Południe trzy armie z nieznaczną przewagą siły wojsk. Północ posiada znacznie większe terytorium, co stwarza jej możliwość szybszego zmobilizowania nowych wojsk,
— Północ powinna dążyć jak zwykle do opanowania wybrzeża. Doprowadzi to do bitew niszczących siły obu stron — jest to korzystne dla Północy, ponieważ szybciej otrzyma posiłki. Jeśli Północ, po bitwach o wybrzeże i w centrum kraju ma przewagę, to może zaatakować linię kolejową Południa. Jeśli przewagi nie ma, to powinno ograniczyć się do utrzymania wybrzeża i osłony własnego terytorium, do czasu mobilizacji nowej armii,
— Południe przyjmie bitwę o wybrzeże. Inaczej nie tylko odda je bez walki, ale także umożliwi Północy skuteczny atak na własną linię kolejową. Operacje wojsk Południa są w początkowej fazie tej kampanii reakcją na działania wojsk Północy.

Tym razem większe szanse ma Północ. Decydują o tym: terytorium, rozmieszczenie i potęga armii. Szanse obu stron moga wyrównać korzystne dla Południa wyniki bitew.

Nawet przy uwzględnieniu tych zaleceń Północ ma niewielkie szanse na zwycięstwo w kampanii roku 1862, zaś Południe na wygranie w roku 1864.

✶SIEDEM PRZYKAZAŃ

1. Zajmuj jak najwięcej stanów — im większe terytorium tym większe szanse na szybkie zmobilizowanie nowej armii.
2. Powiększaj swoje terytorium, pamiętając o konieczności opanowania linii kolejowej. Nic ci nie przyjdzie z zajętych terytoriów, jeśli nie ma między nimi komunikacji.
3. Jeśli masz do wyboru zająć stan nowy albo już zajęty przez przeciwnika, wybieraj raczej ten drugi wariant. Wtedy nie tylko zwiększasz swoje terytorium, ale również zmniejszasz wrogie.
4. Nie atakuj nieprzyjacielskich wojsk bezmyślnie. Doprowadzaj do bitwy jeśli:
— kierujesz do bitwy silniejszą armię,
— wojska nieprzyjacielskie zagrażają twojemu terytorium, lub co gorsze, linii kolejowej,
— ryzykujesz, ale w ten sposób możesz doprowadzić do przerwania linii kolejowej lub zajęcia fortu przeciwnika.
5. Po stoczeniu kilku bitew możesz mieć armie silne i słabe. Wtedy (jeśli to możliwe) do bitew kieruj armie silne, a słabe wykorzystuj do zajmowania terytorium wroga, przerywania jego komunikacji i atakowania fortów.
6. Manewrując wojskami staraj się opanowywać stany: MISSOURI, ARKANSAS, KENTUCKY i TENNESSEE. One właśnie, jako centralnie położone mają kluczowe znaczenie dla przeprowadzanych operacji. Znajdujące się na nich armie są niczym nie zdeterminowane.
— mogą szybko dotrzeć i do linii kolejowej, i do wybrzeża.
7. Przejściowe unieruchomienie nieprzyjacielskiej armii przez burzę należy bezwzględnie wykorzystać. Daje to bowiem szansę na lepsze rozmieszczenie twoich wojsk oraz szybsze opanowanie większego terytorium i w konsekwencji na przyśpieszenie mobilizacji nowej armii. Pamiętaj też by nieopatrznie nie przesunąć armii na stan, na którym panuje burza.

✶ZAKOŃCZENIE

Wojnę secesyjną toczyły z jednej strony rozwijające się, uprzemysłowione północne stany Unii, zaś z drugiej rolnicze, oparte na niewolniczej pracy, południowe stany Konfederacji. Po czteroletniej, wyczerpującej wojnie wygrała Północ. Południe mimo mobilizacji wszystkich swoich sił i świetnego dowodzenia generała Roberta Lee skapitulowało.

Nie oznacza to jednak, że ty nie możesz zmienić biegu historii (przynajmniej na ekranie monitora). A może tak potoczyłyby się losy tej wojny, jak rozegrałeś ją na swoim komputerze?

Życzymy ci dużo wojennego szczęścia i odwagi w rozgrywaniu kampanii, a także satysfakcji ze skutecznie przeprowadzonych operacji, zwycięskich bitew, niespodziewanych desantów i długotrwałych obleżeń fortów zakończonych (oczywiście tylko) sukcesem.

I na zakończenie. Gra mimo swoich walorów mogłaby być znacznie ciekawsza, gdyby jej projektanci uwzględnili możliwość planowania i rozgrywania na planszy bitew, walk o forty i pociągi. Myślę, że takie rozwiązanie „NORTH & SOUTH" znacznie zwiększyłoby jej atrakcyjność. Nie należy jednak narzekać, szczególnie gdy zdamy sobie sprawę z tego, jak bardzo brakuje gier strategicznych opartych na polskich motywach historycznych. Ciekaw jestem jakim zainteresowaniem cieszyłaby się np. „Insurekcja Kościuszkowska"? Myślę, że większość fanów gier komputerowych zamiast generała Lee wolałaby wczuć się w rolę naczelnika Kościuszki i bić Moskali (przynajmniej na ekranie monitora). Czego wam mili czytelnicy i sobie gorąco życzę.

Doc

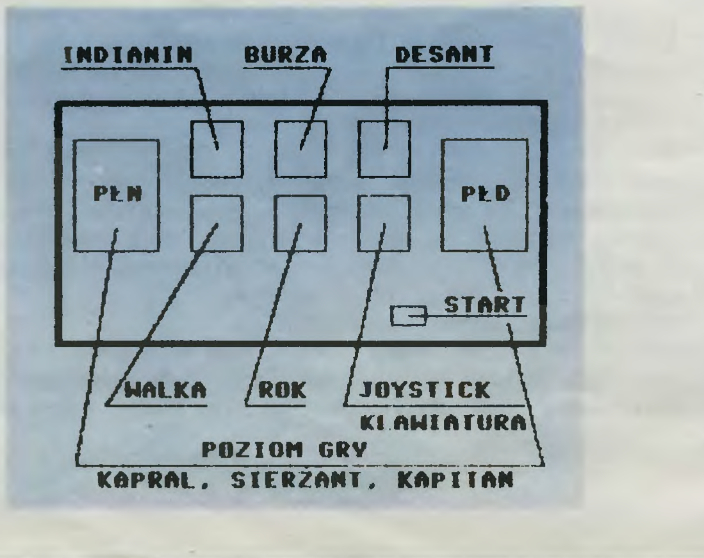
Firma: Infogrames
Rok produkcji: 1989
Komputer: Atari ST, Amiga, IBM PC

P.S. Tylko dla ambitnych, których interesują wszystkie strategie rozgrywania najtrudniejszej kampanii wojny — kampanii roku 1864.

Strategia Północy ma **trzy warianty**. **Pierwszy** polega na doprowadzeniu do bitew armii wschodnich z jednoczesnym skierowaniem skoncentrowanych armii zachodnich przez centrum kraju na wybrzeże. Istotą **drugiego** jest, aby po bitwie armii nadbrzeżnych, skoncentrować armie środkowe w centrum kraju, zaś skrajną armią zachodnią szachować silniejszą armię Południa. W wyniku takiej operacji Północ uzyskuje siłę uderzeniową, którą może działać w dowolnym kierunku. Wariant **trzeci** polega na skoncentrowaniu wojsk w dwie silne armie uderzeniowe, które mogą działać w kilku kierunkach, zależnie od ruchów wojsk Południa. Taka strategia prowadzi do zajęcia wybrzeża z jednoczesnym zagrożeniem linii kolejowej Południa, którą należy opanować po wygraniu bitwy o wybrzeże.

Południe w walce o wybrzeże ma do wyboru **dwa warianty** strategiczne. **Pierwszy** polega na skierowaniu do walki oddzielnie armii wschodniej i środkowej. **Drugi** zaś na skoncentrowaniu ich w jedną uderzeniową, która może działać w dowolnym kierunku. W zachodniej części kraju Południe może dążyć do:
— odciągnięcia swoją zachodnią armią skoncentrowanych armii Północy od wybrzeża, po to by tam wykorzystać swoją przewagę i zagrozić przerwaniem linii kolejowej Północy,
— skierowania tej armii, poprzez centrum kraju na wybrzeże, żeby tam szukać roztrzygnięcia kampanii.

Powodzenia!



dokończenie ze str. 28

myśliwską **Mig-23**, występują w wyposażeniu i uzbrojeniu **Mig-27**, dostosowanego do działań szturmowych. W przedniej części kadłuba, zamiast celownika radiolokacyjnego zamontowano dalmierz laserowy. W lewym skrzydle umieszczono antenę systemu laserowego kierowania uzbrojeniem, którego asortyment znacznie rozszerzono. Dwulufowe działko z **Mig-23** zastąpiono działkiem sześciolufowym kal. 23mm skutecznym przeciw celom naziemnym. Na pięciu węzłach: jednym podkadłubowym, dwóch pod wlotami silnika, oraz dwóch na nieruchomych częściach skrzydła można zawieszać bomby, pociski niekierowane i rakiety kierowane powietrze-ziemia.

Zarówno dla samolotu **Tornado** jak i **Mig-23/27** charakterystyczna jest wielozadaniowość, z wyróżnieniem jednak dwóch podstawowych wersji: myśliwskiej (**Tornado ADV** i **Mig-23**) i szturmowej (**Tornado IDS** i **Mig-23B/27**)

Rozwój techniki pozwala z jednej strony na doskonalenie konstrukcji, lecz również prowadzi do specjalizacji i ograniczania wyposażenia, uzbrojenia dla potrzeb walki powietrznej na rzecz wzbogacenia systemów kierowania ogniem na cele naziemne i odpowiednich temu środków rażenia. Zmienna geometria skrzydeł była koncepcją przełomu lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych, pozwalając na wielowariantowe wykorzystanie możliwości samolotu.

Mimo tak przedstawionych analogii, należy wskazać, na **Tornado** jako samolot zdecydowanie lepszy od **Mig-27**, posiadający znacznie bogatsze wyposażenie elektroniczne i większy udźwig uzbrojenia. Złożoność konstrukcji i zakres funkcji pełnionych przez **Tornado** objawia się poprzez fakt konieczności podziału ról między pilota a drugiego pilota — operatora. **Mig-27** jest samolotem jednoosobowym.

Tornado jest konstrukcją dwusilnikową, zapewniającą m.in. większą żywotność, **Mig-27** posiada tylko jeden silnik. Widać, że konstruktorom **Tornado** drogę do rozwiązań wskazywała idea stworzenia maszyny najlepszej na świecie w swojej klasie, przez co zainwestowali bardzo dużo na etapie prac projektowych i konkretnych rozwiązań technicznych. Dlatego też cena samolotu **Tornado** jest bardzo wysoka i ze względu na to zainteresowane są nim dotychczas jedynie państwa-producenci, będąc przygotowanymi na takie wydatki, oraz najbogatsze kraje „trzeciego świata" — np. Arabia Saudyjska.

Mig-23/27 natomiast był samolotem przeznaczonym do masowej produkcji na potrzeby ZSRR i państw istniejącego do 1.IV.1991 w strukturach wojskowych Układu Warszawskiego, a także na eksport do wielu państw pozaeuropejskich, leżących niegdyś w radzieckiej strefie wpływów: Kuby, Wietnamu, Indii, Etiopii. Masowo używany jest również w państwach arabskich — Algierii, Libii, Egipcie, Libanie, Syrii i oczywiście w Iraku, gdzie w/g źródeł zachodnich używanych było prawie 100 szt. samolotu **Mig-23/27** różnych wersji.

Z niezwykłym, choć przewidywanym (bo drogo opłaconym) powodzeniem, atakowało w czasie wojny z Irakiem wyznaczone cele 75 samolotów **Tornado IDS** brytyjskiej Royal Air Force. Był to pierwszy sprawdzian tych samolotów w warunkach bojowych. Wysyłane były do najtrudniejszych misji bombardując obiekty naziemne z lotu koszącego. Z prędkościami przydźwiękowymi potrafiły latać na wysokościach kilkunastu metrów niemal jak pociski samosterujące **Tomahawk-Cruise**, było to możliwe dzięki urządzeniu pozwalającemu na lot z omijaniem przeszkód terenowych i oczywiście doskonałemu wyszkoleniu pilotów. Gdyby nie, to po wykonaniu kilku tysięcy lotów bojowych straty RAF-u wyniosłyby o niebo więcej.

Szukaj celów lecąc **Tornado IDS**. Na moją odpowiedzialność!

Andreas Kissel

LIST

Trudno dostać w Zabrzu, w kiosku nr 2 Top Secret. Proszę, aby i w Zabrzu ukazywał się on w dużych nakładach.

Witek Rzetelski, Zabrze

Jesteśmy niepocieszeni, że nasz magazyn nie dociera wszędzie tam, gdzie jest potrzebny. W dużej części jest to wina wadliwie działającego kolportażu. Nakład — to ledwo sto kilka tysięcy egzemplarzy i jeśli sprzedawać się będzie co do grosza, będziemy mogli podnosić nakład, pismo pogrubiać i wydawać je co miesiąc. Dlatego nie pożyczajcie nas kumplom. Gdy więcej sprzedamy to więcej zarobimy i będziemy mogli zainwestować w rozwój pisma, bo tylko taka formuła ma sens. Top Secret dla każdego!

Dużo u Was obrazków z Atari, Commodore i Spectrum. Nudzi mi się to. Gdzie Amiga?

Eks-Atarowiec PASHTSHAK, Białystok

Nam też się czasem to nudzi, ale to właśnie małe komputery dominują na rynku i jeszcze przez jakiś czas taka sytuacja będzie utrzymywać się. Dlatego też staramy się zachować max. różnorodność screenów, piszemy z jakiego komputera pochodzą i tak będziemy trzymać. Panu Bogu świeczkę a Diabłu ogarek.

Uważam, że TS to kolejne pismo zdominowane przez Atari.

... wiem, że otrzymujecie wiele listów z opisami i innymi materiałami i nie ze wszystkich korzystacie. Nie mam czasu pisać w próżnię, więc proste pytanie — czego potrzeba?

Arkadiusz Sekura, Wejherowo

Polska jest krajem zdominowanym przez Atari. Atarowcy wrzeszczą, że za mało piszemy o ich ukochańcu. Bardzo żałujemy, ale taka jest rzeczywistość — trzeba dostosować się jednak do rynku. Poza tym, to nieprawda, że zdominowało nas Atari. Nas zdominowały GRY!

Żaden list, który dotarł do nas, nie poszedł w próżnię. Długi cykl wydawniczy i masa korespondencji powodują niewielkie opóźnienia. Wszystkie wasze materiały są dokładnie czytane i przyda się wszystko, jeśli jest nie starsze niż 5 lat.

Co zrobić w 32 komnacie w Arkanoid III?

Paweł Leśniak, Wleń

A co zrobić na 118 levelu Chuckie Egg III? A co dać szczurowi w King's Quest XXX? Więcej takich listów, a dostaniemy szczękościsku. Od tego jest Top Secret i rubryki takie jak Tips&Tricks oraz mnóstwo opisów, by nie pytać bez przerwy o drobiazgi. Nie jesteśmy w stanie przy 500 listach tygodniowo odpowiadać indywidualnie na podobne pytania. Od tego macie komputery i kolegów, by samemu iść do przodu a wynikami podzielić się z nami.

W systemie NES obraz przesyłany jest przez gniazdo Video. Jak to jest w IBM-ie i czy można podłączyć go do telewizora.

Witold Janus, Zagórze

Komputer IBM to najmądrzejszy wujek na świecie. Nie lubi on pracować z byle telewizorem. Minimalna rozdzielczość to 320x200 punktów, średnia to 640x348, natomiast często używana jest 1024x800 punktów — wszystko zależy od karty graficznej. Tego nie zdzierży żaden telewizor. IBM-y sprzedawane są z monitorem, bez niego ani rusz. I tego trzymać się trzeba. Są jednak i tacy, którzy do Syrenki wkładają silnik od Mercedesa!



Ile kosztuje prenumerata, czy mogę ją otrzymać, czy macie opis...

Piotr, Kielce

Do dnia opublikowania tego numeru będziemy dalej odsyłać pieniądze, które przysyłacie w listach. Potem będziemy za nie kupować piwo. Informacje o prenumeracie znajdują się w każdym z naszych wydawnictw — Bajtek, Moje Atari, Top Secret. Warunki prenumeraty opisane są chyba najbardziej łopatologicznie jak to tylko możliwe, jeżeli nadal nie możecie tego pojąć to poproście kogoś starszego o pomoc. Żadnych opisów nie wysyłamy indywidualnie pocztą — od tego jest gazeta.

Niedawno kupiłem na giełdzie Last Ninja II w wersji kasetowej. W jaki sposób dograć następny level, by nie znikły posiadane przedmioty? Opublikujcie jakiś POKE.

Konrad Godlewski, Warszawa

Last Ninja II jak wiele innych programów całodyskowych nie posiada wersji taśmowej. To co kupiłeś, to pocięte cartridge-em levele nagrane po kolei na kasetę. To wynik pracy naszych niedouczonych hackerów. NIE MA SPOSOBU NA NAPRAWIENIE TEGO. Albo program był przygotowany do współpracy z taśmą albo nie, nasz kulawy rynek jest niestety bandycki pod tym względem.

Wykorzystano fragment mojego listu. Nie otrzymałem egzemplarza autorskiego. O publikowanym tekście dowiedziałem się z korespondencji czytelników.

Włodzimierz Budzyński, Radom

Bardzo nam miło, że zauważył Pan nasze nieśmiałe próby skatałogowania pracujących w Polsce systemów „growych". Pański list był dla nas źródłem ważnych informacji o systemie NES. Nie mamy technicznych możliwości wysyłania TS każdemu kto przyczynił się do jego powstania w takiej formie. W przypadku nadsyłanych opisów, jeśli wykorzystujemy je w całości lub prawie całości, podajemy nazwisko autora. Jeśli zaś są to jedynie fragmenty lub odfiltrowane informacje, to pozostaje satysfakcja autorska i nic więcej.

Proszę, piszcie więcej dla początkujących.

Fela, Gniezno

Z tą sprawą należy kierować się raczej do Bajtka a nie do TS. Na czym ma polegać pisanie dla początkujących? Na opisie uruchomienia komputera, na opisie ruchów joystickiem, na opisie naciskania FIRE? Jedynie co możemy uczynić to publikować materiały typu SŁOWNICZEK, które pozwolą wam poznać podstawowe słownictwo z tej dziedziny, a dalej musicie walczyć sami bo na tym polegają gry komputerowe...

Przypominamy:

1. Głosy tylko na nowości.
2. Za nowość uznajemy program nie przebywający dłużej w kolekcji jak 6 miesięcy.
3. Nadal oczekujemy na głosy najbardziej zorientowanych „giełdziarzy".
4. Nastąpiło dalsze rozdrobnienie LP wśród 16-bitowców.
5. Amstradowcy mają wszystko gdzieś — napisało dwóch.

Dziwię się, że tak słabo gracie w Ping-Ponga.

Norbert Łęgowik, Kraków

A my dziwimy się, że ty tylko potrafisz grać w Ping-Ponga. Jeśli jesteś lepszy i bezproblemowo przechodzisz każdy adventure, labirynt czy strzelaninę w liczbie kilkunastu (kilkudziesięciu) tygodniowo to zamień się z nami. Z otwartymi ramionami przyjmiemy takich współpracowników lub sami odejdziemy w cień.

Wypada mi się przyznać, że jestem już wapniakiem (42 lata), i wstyd mi się przyznać przed moim 10-letnim synem, że nie radzę sobie!

Wiesiek

Drogi Wieśku, dumni jesteśmy z ciebie, że w ogóle zauważasz taki problem. Mało jest rodziców takich jak TY. Ale dzięki takim ludziom nie zginiemy. Dzięki.

Alfabetyzm — jeżeli przysyłacie Tipsy czy POKE-i to piszcie je koniecznie alfabetycznie. Ułatwi nam to pracę.

Hi-Tech — listy dotyczące sprzętu i programowania prosimy kierować na adres Bajtka do odpowiednich klanów. My umiemv tylko grać.

Laser — napisał ktoś: przepraszam za brzydkie pismo, ale nie jestem drukarką laserową. Nikt

A PRZEBOJÓW

ATARI	COMMODORE	SPECTRUM	ATARI ST	AMIGA	IBM
1. Draconus	1. The Last Ninja II	1. Robocop	1. Rick Dangerous	1. Shadow Of The Beast II	1. Test Drive II
2. Tetris	2. Giana Sisters	2. Batman the Movie	2. Italia 1990	2. Defender Of Crown	2. Out Run
3. Road Race	3. Iron Lord	3. R-Type	3. Barbarian II	3. Test Drive	3. Captain Comic
4. Zybex	4. Ghouls'n Ghosts	4. Saboteur II	4. Kick Off II	4. Police Quest II	4. War In The Middle Earth
5. Robbo	5. Test Drive II	5. Fist II	5. Last Ninja	5. Indiana Jones	5. Cybernoid
6. Fred	6. F-18 Hornet	6. Dizzy II	6. Silent Service	6. North & South	6. Tetris
7. Misja	7. Batman The Movie	7. The Untouchables	7. Crazy Cars II	7. Populous	7.
8. Gauntlet	8. Rick Dangerous	8. Tetris	8. Tetris	8. Italia 1990	8.
9. Silent Service	9. Game over II	9. Savage	9. Xennon II	9. Unreal	9.
10. Boulder Dash	10. Int. Karate +	10. Cybernoid II	10. F-19	10. Oil Imperium	10.

1. Blue Max	1. Speed King	1. Kung Fu Master	1. Pipe Dream	1. Barbarian	1. Pipe Dream
2. Gyruss	2. Blue Max	2. Altered Beast	2. Road Blasters	2. Wings Of Fury	2. Bruce Lee
3. Sea Dragon	3. Hostages	3. Miami Vice	3. Sea Dragon	3. Colorado	3. Ghostbusters
4. Pitfall II	4. Turbo Esprit	4. Ace II	4. Haunted House	4. Paper Boy	4. Fatman
5. Tarzan	5. Pole Position	5. Full Throttle	5. Tin Tin	5. Battle Ships	5. I-Bird

nie wymaga takiej staranności, ale gdy nie można przeczytać liter np. w Tipsach to już inna sprawa.

Lista Przebojów — mimo usilnych próśb z naszej strony nadal przysyłacie starocie, jak tak dalej pójdzie zaczniemy sami robić LP na podstawie giełd warszawskich. Z pretensjami to do siebie a nie do nas.

Listy — okazuje się, że nie wszyscy potrafią zaadresować kopertę. Dlatego przedstawiamy mały kurs listowania i kilku ułatwień dla nas.

Koperta:

— adres piszemy z prawej strony,
— z lewej na górze podajemy hasła o zawartości: Hihg Score, LP, Opis, Mapa (tytuł), Tips itd.,
— z tyłu koperty wyraźny adres nadawcy,

List:

— z lewej na górze: nazwisko, adres, typ komputera, magnetofon/dysk,
— data z prawej na górze,
— zwięzła treść w punktach,
— podpis nadający się do ewentualnej publikacji.

Przed zaklejeniem koperty powinniście przeczytać choć raz całość i poprawić błędy.

Nie będziemy przyjmować listów, których powierzchnia całkowita jest mniejsza niż 100 cm^2.

Podpisy — we wszelkich materiałach publikowanych używać będziemy nazwiska lub ksywy znajdującej się na końcu listu. Wszelkie zastrzeżenia w tekście mogą pozostać niezauważone podczas wysortowywania zakreślonych wcześniej materiałów. Przepraszamy.

Prokurator — TS nie jest organem ścigania przestępstw, dlatego piszcie bez obaw, wasze listy nie staną się źródłem kolizji z prawem.

Top Star — redakcja nieutulona w głębokim żalu zawiadamia, że padł pierwszy FIRE w TOP STAR. Joystick przeżył 6 miesięcy i zginął śmiercią tragiczną w boju na śmierć i życie w Double Dragon.

TS live — pismo ma formułę dynamiczną tzn. publikujemy to co mamy ciekawego lub na co jest zapotrzebowanie społeczne. Nie mają sensu wyliczanki ile linijek tekstu poszło na dany komputer.

Tytuły gier — prawdziwym horrorem są błędy w tytułach gier (i nie tylko), które opisujecie w swoich listach. Po przeczytaniu kilkudziesięciu listów dziennie można zapomnieć własne nazwisko.

Wścieklizna — nie wściekajcie się, gdy mapa nie pasuje do waszej wersji gry. Są po prostu różne implementacje na różne komputery co najlepiej widać w FEUDZIE. Będziemy starać się zamieszczać różne wersje.



KINGS of the BEACH

professional beach volleyball



Commodore

Są takie miejsca na plażach, gdzie damy lubią przebywać najchętniej.

Tam właśnie, młodzi i silni mężczyźni rozgrywają między sobą fascynujące pojedynki w piłkę siatkową. Wszystko to dzieje się w znacznie mniejszej skali niż prawdziwa siatkówka, ale nie jest wcale przez to mniej widowiskowe. Tu w grę wchodzi honor dla zwycięzców i hańba dla przegranych.

Twoimi Bossami będą dwaj gracze, w światku siatkarskim cieszący się nie byle jaką opinią. Grając nimi nie doprowadzaj więc widowni do salw śmiechu, nie trafiając w piłkę lub przewracając się na płaskim jak stół piasku. A oto oni:

Sinjin Smith

Znany też pod pseudonimem „Długi Smith". Od kilkunastu lat jest uważany za najlepszego gracza w Beach Volleyball. Nie ma sobie równych w rzutach na piłkę, i w obronie. Dobrze uderza i blokuje.

Randy Stoklos

Człowiek-maszyna o przezwisku „Waniljowy Grzmot". Na boiskach dominuje prawie tak długo jak Sinjin Smith. Poza tym obaj uzupełniają się znakomicie, gdyż Randy wspaniale blokuje i ma przerażająco mocny serw z wyskoku.

Zaczynamy od rejestracji **(REGISTRATION)** w biurokratycznym domku na skraju wody. Wydekoltowana pani, chętna do współpracy w każdej dziedzinie, wpisuje cię do wielkiej księgi, Tam deklarujesz:

— **Practise Character**, czyli imię praktykującego (Sinjin lub Randy).

— **Playing Mode**, sposób współpracy na boisku: Cooperative lub Competitive. W pierwszym Sinjin i Randy są w jednej drużynie, w drugim w przeciwnych.

— **Match Level**, ustawienie poziomu gry komputera (Easy, Medium, Hard), tylko dla opcji **(MATCH)**.

— **Sound On/Off**, to jak zwykle włączenie/wyłączenie dźwięku.

— **Password**, hasło dla opcji **(TOURNAMENT)**, otwierające wstęp na wyższe poziomy poznania.

Zanim przejdziesz do właściwej gry, powinieneś przećwiczyć trzy główne fragmenty siatkowego warsztatu. Najpierw atak **(SET)**. Partner wystawia Ci idealnie przed Tobą piłkę. Twoje zadanie polega zaledwie na tym, by w odpowiednim momencie podbiec do siatki i wcisnąć dwukrotnie przycisk FIRE. Jeżeli wykonasz to prawidłowo, uderzenie będzie mocarne.

(BUMP) jest praktyką odbioru. Tym razem partner znajduje się po przeciwnej stronie boiska i przebija piłkę najłatwiejszym rodzajem serwu — uderzeniem od dołu. Obserwując cień piłki, nie powinieneś mieć żadnego kłopotu z ustawieniem się. Odbierasz pojedyńczym wciśnięciem FIRE.

(SPIKE) to już ostatni fragment ćwiczeń, łączący ze sobą poprzednie dwa i dodający jeszcze naukę wystawiania. A więc najpierw odbiór, musi być poprawny — piłka leci do rozgrywającego. Ten pojedyńczym FIRE wystawia ją na atak, który lokuje piłkę w dowolne miejsce na boisku przeciwnika.

Pozostałe dwie opcje: **(MATCH) i (TOURNAMENT)** to już prawdziwa gra. Mecz jest swobodnym pojedynkiem, z przypadkowymi graczami. Tam możesz doszlifować swoje umiejętności i zgrać się z partnerem. Po zakończeniu gry pojawia się statystyka i wracasz z powrotem na plażę.

Turniej pozostawia za sobą ślady na całe życie. Przeprowadzany jest on metodą „przegrany odpada" i rozgrywany w najsławniejszych światowych metropoliach. W każdej z nich masz do zagrania trzy mecze, na coraz wyższym poziomie. Po wyeliminowaniu trójki i podróży do innego miasta, otrzymujesz hasło wstępu, które w dowolnej przyszłości wpiszesz sobie w rejestracji. Dzięki temu ominiesz pary dawniej przez Ciebie ograne.

Luke

Firma: Electronic Arts
Rok produkcji: 1988
Komputer: Spectrum, Commodore, Amiga, Atari ST, IBM PC

imię nazwisko ....
ulica, nr ....
kod, miejscowość ....
numer prenumeratora ....

- Prenumerata zawarta przed upływem ważności kuponu gwarantuje niezmienność cen
- Przesyłka pocztowa nie wymaga dodatkowych opłat
- Minimalny czas realizacji zamówienia 4-6 tyg
- Jeżeli w ciągu 2 tyg. od pojawienia się numeru w kioskach nie nadeszła przesyłka, redakcja prosi o kontakt
- Za błędy wynikające z niestarannego wypełnienia formularza redakcja nie ponosi odpowiedzialności
- Prosimy o wyraźne zakreślenie odpowiednich ilości egzemplarzy w tabeli

TU WKLEIĆ ODCINEK PRZEKAZU
(potwierdzenie dla wpłacającego)


Najtańsze w Polsce!
SV 119
Junior
2 Fire
6 Blaszanych styków
Prosty mechanizm
SV 120
Junior–Stick
2 Fire
6 Blaszanych styków
Uchwyt pistoletowy
SV 122
Quickjoy II
2 Fire
6 Blaszanych styków
AutoFire
Drążek lotniczy
SV 124
Turbo
6 Mikrostyków
AutoFire
Drążek lotniczy
SV 123
Supercharger
2 Fire
6 Mikrostyków
Ergonomiczna budowa
Precyzyjny mechanizm
SV 126
Jet Fighter
2 Fire
6 Mikrostyków
AutoFire
ACS-Regulator szybkości AUTO
Obsługa pod kciuk"
Drążek lotniczy
SV 125
Superboard
6 Fire
10 Mikrostyków
AutoFire
Cyfrowy wyświetlacz czasu
Sygnał dźwiękowy
Przełącznik dla leworęcznych
Drążek lotniczy
SV 130
IR Infrared
1 Fire
5 Mikrostyków
Podczerwień
Daleki zasięg
Odbiornik
SV 128
Megaboard
4 Fire
10 Mikrostyków
AutoFire
6 cyfrowy stoper
ATM — Anti Tilt Mechanism
Fire Pad
SV 140
Enterprice
2 Fire
6 Mikrostyków
AutoFire
ACS — Regulator szybkości AUTO
Drążek lotniczy
„kierownica"
Kabel 4 m
SV 201
Quickjoy M5
Do IBM XT/AT (kompatybilnych)
Współpracuje z Game-Card lub I/O Card
2 Fire
2 AutoFire
6 Mikrostyków
Wybór AUTO
PSC — Regulator XY
Sygnalizacja Świetlna Fire
ASC — Regulator szybkości AUTO
SV 202
M 6 analog
Analogowy
DO IBM XT/AT (kompatybilnych)
Współpracuje z Game-Card lub I/O Card
2 Fire
SV 210
Game Card
Do IBM XT/AT (kompatybilnych)
Doskonale pracuje z M 5 i M 6
SV 127
Top Star
2 Fire
6 Mikrostyków
AutoFire
Przeźroczysta obudowa
SAS — Shock Absorbing System
Platynowane części
SV 500
Van 3
Pudełka na dyskietki 80 sztuk 3½"
Zamknięcie na klucz
SV 510
Van 5
Pudełko na dyskietki 80 sztuk 5¼"
Zamknięcie na klucz
SV 119 — 64 900
SV 120 — 74 900
SV 122 — 89 900
SV 124 — 109 900
SV 123 — 119 900
SV 125 — 239 900
SV 126 — 169 900
SV 127 — 249 900
SV 128 — 319 000
SV 130 — 339 000
SV 201 — 249 000
SV 202 — 229 000
SV 210 — 219 000
SV 500 — 119 000
SV 510 — 119 000
interwencje
tel. 23-92-21
SV 201 + SV 210 — 439 000
SV 202 + SV 210 — 399 000
Należy przesłać pieniądze przekazem zwykłym (czerwony blankiet) na adres:
Quickjoy
TAL
Uwaga! W miejscu na korespondencję prosimy podać po raz drugi: adres domowy, kod i symbol zamówionej pozycji. W przypadku braku adresu zwrotnego nie realizujemy zamówienia.
„TAL" — QWERTY
ul. Mikowa 45
02-411 Warszawa
fax: 659-12-35
Czas realizacji 14 dni

NA SMUTNO





NIE KOŃCZĄCE SIĘ SZALEŃSTWO II

Artykuł naszego Kochanego Red. Naczelnego z TS 2 poświęcony maszynom do gier spotkał się z nie lada odzewem. Choć są one w Polsce nadal rarytasem wśród zamożnych i utrapieniem wśród osób obdarowanych przez rodzinę z zachodu, to stanowią one silnie rozwijający się, alternatywny rynek w stosunku do komputerów. Jest bowiem wiele osób mających po prostu ochotę pograć sobie, które nie są zainteresowane nawet nauczeniem się komendy LOAD. Jest wielu snobów kupujących do swych wielkich willi, całe automaty uliczne do gier. Mówimy tu już o niebagatelnych rozmiarów urządzeniach wyposażonych nierzadko w trzy monitory dla zapewnienia lepszego złudzenia „uciekającego terenu", w systemy pomp hydraulicznych bujających kierowcą, pilotem w takt ruchów jego maszyny, czy takie drobiazgi jak: kierownica, pedały, wolant i dla pełni szczęścia okulary trójwymiarowe. Gdzieś pomiędzy tym High-Lifem a Spectrum znajduje się brakujące ogniwo ewolucji czyli maszyny do gier.
Dlatego też postanowiliśmy dziś przybliżyć naszym czytelnikom kolejny super bajer

Nieco danych technicznych na początek:
mikroprocesor — Z 80A
pamięć — 128K RAM, 128K ROM
taktowany zegarem — 4 MHz
liczba kolorów — 64
jednocześnie dostępnych — 32
liczba kolorów sprite'a — 16
rozdzielczość — 256 x 192 punktów
dźwięk — trójkanałowy generator, czterooktawowy
peryferia — kontrolery (coś jak joystick)
— normalny joystick
— pistolet (Light Phaser)
— trójwymiarowe okulary (3D Brille)
— przyłączalny generator ciągłego ognia (auto-fire)

Niewątpliwą ciekawostką są trójwymiarowe okulary dające złudzenie dużej głębi obrazu, coś zupełnie nie spotykanego bowiem gra się wewnątrz programu a nie na jego „powierzchni".

Gry dostarczane są w dwóch systemach: SEGA-CARD o pojemności do 256K, oraz uwaga!!! SEGA-CARTRIDGE o pojemnościach 1,2MB i 4MB (słownie: cztery mega bajty). Tak obszerne gry mogą zapewnić wiele, wiele przyjemności.

Z uwagi na zainstalowany w systemie procesor Z 80A zgodny z tym co większość z nas ma w swoich komputerkach, wiele programów SEGA zostało przeniesionych na domowe komputery (z różnym skutkiem).

Nie zapominajmy też o tym, że SEGA jest jednym z największych producentów automatów ulicznych i jako firma wie co robić, by utrzymać swój poziom.

Waldemar Nowak



CENY

Wszystkie ceny pochodzą z katalogów niemieckich firm wysyłkowych na okres przełom 1990/91 i podane są w markach

ATARI SYSTEM 2600 (konsoleta + 1 joystick + kable) — 99 DM
— zestaw: konsoleta + 2 joysticki + 30 gier w jednym module — 129 DM
— ATARI joystick VCS 2600 — 24,90 DM
— gry od 29,90 do 49,90 DM

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (konsoleta + 2 kontrolery + kable + gra Super Mario Bros.) — 199 DM
— gry najtańsze od 26,90 do 39,90 DM na wyprzedażach
— gry normalne i nowości od 59,90 do 119,90 DM

SEGA MASTER SYSTEM (konsoleta + 2 kontrolery + kable + gra Hang On) — 249 DM
— okulary trójwymiarowe 99,90 DM
— pistolet 99,90 DM
— joystick 39,95 DM
— gry najtańsze od 39,95 do 49,95 DM na wyprzedażach
— gry normalne i nowości od 49,95 do 79,95 DM

Parę słów komentarza

Ze wszystkimi z tych systemów miałem mniej lub więcej do czynienia będąc za granicą, dlatego też chciałbym podzielić się kilkoma spostrzeżeniami.
ATARI SYSTEM 2600 najtańszy chyba ze wszystkiego co nadaje się do grania i proporcjonalnie do ceny taką prezentuje jakość, z joystickiem o wartości ćwierci całości i przypominającym młotek. Przeglądając oferty gier dostępnych na ten zestaw ma się nieodparte wrażenie, że tata Trzmiel zapomniał już dawno o wybrykach młodości i zaprzestał produkcji wszelkiego oprogramowania. Grafika jest na poziomie małego Atari sprzed lat pięciu (może więcej), ludziki z kwadratowymi głowami, itd. Jeżeli aktualna oferta zawiera takie zabytki jak Donkey Kong to chyba wszelki komentarz jest zbyteczny.

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM przy średniej cenie konsoli oferuje dość drogie i dobre gry. System ten musi być bardziej rozpowszechniony niż przypuszczamy bowiem takie koncerny jak Quickjoy produkują specjalne joysticki przeznaczone tylko i wyłącznie do NES. Warto pamiętać przy zakupie, że Nintendo produkowane jest w wersji europejskiej i amerykańskiej — a to nie całkiem to samo. Wydaje się, że gry z NES nie są tak często implementowane na domowe komputery jak produkty następnej firmy czyli:

SEGA MASTER SYSTEM chyba najpopularniejszy system w Europie zachodniej. Charakterystyczny znaczek SEGA spotyka się na prawie każdym ulicznym automacie do gier typu Coin Op. Ogromna część programów doczekała się niezłych implementacji na małe komputery, sam znam ok. 20 programów SEGA na Commodore 64. Dla zainteresowanych kilka tytułów tego co można kupić dla SEGA: Out Run, World Soccer, Missile Defense 3D, Zaxxon 3D, After Burner, F-16 Fighter, R-Type, Alien Syndrome, Wonder Boy I — II, Double Dragon, Rambo III, Shinobi i wiele wiele innych. Na koniec ciekawostka: niektóre gry po założeniu specjalnych okularów okazują się być trójwymiarowe, daje to rewelacyjne złudzenie i możliwość zapomnienia o całym bożym świecie.

Podsumowując: systemy gier „video" nie są tanią rozrywką dla przeciętnego polskiego użytkownika, wynika to główne z ceny modułów z grami, które jak narazie nie są kopiowane w kraju, i jako takie nie są przedmiotem nielegalnego obrotu na giełdach. Prawdopodobnym wydaje się powstanie wypożyczalni korespondencyjnych na wzór wypożyczalni płyt kompaktowych. Cóż, takiej przyjemności jaką osiąga się z Video Gier nie zapewni żaden komputer, nie wspominając już o grach na płytach CD (kompaktowych). To tak jakbyś był Bolkiem, i od twojej decyzji zależało czy zdzielisz Lolka w łeb.

Waldemar Nowak

NES — KLUB

NES — KLUB zamieszcza jedynie adresy kontaktowe, nie chcemy drukować niekończących się list tytułów gier będących w posiadaniu pojedynczych osób. Jesteśmy jedynie skrzynką kontaktową.

UWAGA, zachęcamy nie tylko użytkowników NES do kontaktu z nami. Jeśli tylko odezwie się więcej osób posiadających inne „zabawki", nieomieszkamy o tym donieść na podobnych zasadach.

Włodzimierz Budzyński
ul. Osiedlowa 3/61
26-611 RADOM
tel. 546-81
** posiada na zbyciu gry w wersji MATTEL PAL SYSTEM (Włochy), oraz N.E.S*
— NTSC SYSTEM (Amerykański), są one niekompatybilne.
** szuka gier w wersji europejskiej*

Witold Janusz
ul. Główna 20/5
58-321 Jugowice — ZAGÓRZE ŚL.
** 17 gier, pistolet, zdalne sterowanie*

Grzegorz Długołęcki
ul. Łęczysk 5/7 m. 58
07-400 OSTROŁĘKA
** 5 gier*

Oskar Zachara
ul. Arctowskiego 2a/4
80-287 GDAŃSK - MORENA
** 2 gry*

Paweł Maliszczak
ul. Krokusów 21
41-400 MYSŁOWICE (woj. katowickie)
tel. 226-185
** 7 gier, pistolet, 2 joysticki, czasopisma o Nintendo z U.S.A.*
(drogi Pawle skąd mieliśmy wiedzieć, że używasz NES od dwóch lat, gdybyś napisał pierwszy to palma pierwszeństwa przypadłaby Tobie, a tak...)

Stanisław Wasilewski
ul. Wojska Polskiego 50/28
19-100 MOŃKI (woj. białostockie)
** ? gier, pistolet, 2 joysticki*

Jarosław Skrobisz
ul. Belli Bartoka 43/11
ŁÓDŹ
** ? gier tylko w systemie amerykańskim NTSC*